THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

昭和64年1月20日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第2号通巻63号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

Vol. 2
1989.1.20
250YEN

新春特別編集号



特集・お正月3大ゲーム完全必勝ガイド

ファイナルファンタジーII
スーパーマリオブラザーズ3
ファミリースタジアム'88

新春特別企画 FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE SPECIAL
ファミコン・ソフト・スクランブル・スペシャル
1988年ファミコンソフトTOP100 プロが選ぶベストゲームはこれだ!
新ハードを買うならこれがおすすめ! FCフリートーク

●新作ソフト徹底紹介
ウィザードリィII/ジーザス/がんばれペナントレース
ワールドグランプリPOLE TO FINISH/殺人倶楽部
電撃ビッグバン/トムソーヤの冒険/飛INGヒーロー
第1回ファンタジー小説コンテスト発表! 最優秀作「時のかけら」
●好評連載中
PCエンジンクラブ メガドライブクラブ

「今年も、お騒がせいたします。」

生きウマの眼を抜く このファミコン界で、生き残るには 死にもの狂い。
みてろよ そして伝説に……なってやるぜい、あんたが頼り。
今年も おれたち、やるっきゃない。新鮮、賑やか タイトー・ソフト。
ご贔屓筋様 待っててねン。



KONAMI

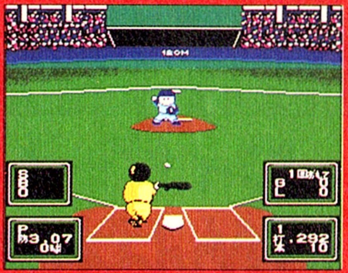


ファミリー コンピュータ用カセット

超集積野球ソフト

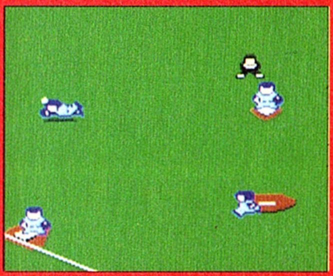
がんばれペナントレース!™

年俸をあげると、選手のやる気もアップする野球ソフト、なんて初めてだ。



プロの野球は、打つだけじゃない。守るだけでも走るだけでもない。重要なのは作戦と、チームの能力をフルに引き出してやることだね。「がんペナ」は、それぞれの選手のやる気までもシミュレーション。年俸をあげてやるごとに、選手の能力がグンとアップするしくみだ。誰の年俸をあげるか。オーナーである君の判断力が勝負を決めるぞ。

●ペナントモード、エキサイティングモード、ウォッチモードなど5つのモード●自分のチームをペナントモードで強くして、エキサイティングモードで友達と対戦●試合に勝てば興行収入がもらえる球団経営シミュレーション●外人獲得、選手トレードでチームを強化●パスワードで友達のファミコンへ遠征試合●先発打順や守備位置シフト、コンバートなど自由自在●乱闘は専用画面あり●12球団プラス、ゴエモン隊、黒子隊●3タイプの打者、投手、解説者←ファインプレー可能●3球場デーゲーム&ナイター●多彩なデモ●「アウト」「セーフ」など声でコール●コナミのキャラ多数友情出演。



※画面は開発中のものです

なんでもありだ。「がんペナ」だ。

2月下旬発売予定	15種類の音声合成	5,900円

当選者のお知らせ　コナミのファミコンカセットにはいっているアンケートハガキに記入して送ってください。毎月抽選でコナミのカセットが10名様に、テレホンカードが30名様にあたります(毎月15日〆切)

11月15日〆切分の当選者■ファミコンカセット 神奈川県 関田広明くん(16) 和歌山県 大植淳平くん(11)ほか8名の方々■テレホンカード 福岡県 安森剛くん(12) 埼玉県 榎本悦弘くん(11)ほか28名の方々、おめでとうございます

コナミ最新情報 東京03(262)9110 その他の地区は【北海道地区】札幌011(851)3000 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【北陸地区】新潟025(229)1141 【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確にね

コナミ株式会社
本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 ●ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

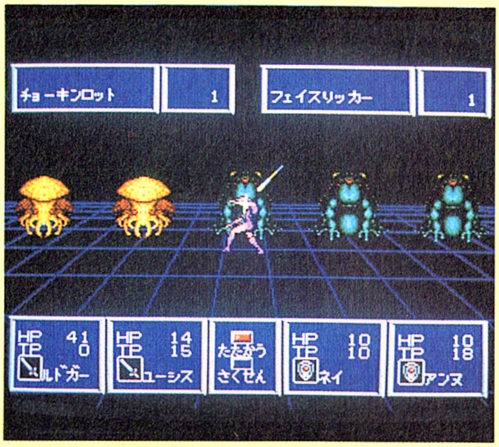








必勝テク道場新春スペシャル







ゲーム別さくいん

最初の質問●コンピュータゲームはなぜおもしろいのか?

ひとりでいながら物語の人々に溶け込めるから

いつしか自分が主人公となって物語をめくっているから

数字と図形の組み合わせを読むのが楽しいから

まるで誰かと駆け引きをしている緊張感があるから

向上心が素直に発揮できる最高の遊びだから

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE SPECIAL

いつの間にか、我を忘れてる。こんなのゲームしかない

おもしろくて危険。だからおもしろい

ときどき深い瞑想に似た気分を味わえるから

小説や映画は観察者だが、ゲームは当事者になれるから

ストレスと欲求不満のはけ口になってくれるから

恒例！新春の『ファミコンソフトスクランブル』は、編集部と批評家各氏と読者がつくる"ゲームについて考える広場"です。♥マークだけでは語りつくせないあれこれ。豪華執筆陣の提言、全国の読者の生の声をお届けします。あなたが求めてるゲームは？　ゲーム選びのポイントは？　きっと新しい何かが見えてくるはずです。

1989年。ゲームの魅力について、今、改めて考える――。

新しいゲームの時代の幕開けか!?

お気に入りのゲームを見つける。
期待して、買ってみる。
そして、ファミコンのスイッチを入れる。
5分間くらいゲームをしてみる。
ああ良かった、おもしろいなって感覚がカラダ中を満たす。――充実の瞬間――。

こんなゲームをめぐる経験が、不幸にも年々減ってきてるような気がしませんか？

ところで、です。

ファミコンの性能は、もう限界点にきているという話があります。また、ソフトウェアの情報の器、ICチップも国内での供給量が、著しく不足しているんだそうです。

それに何より、ゲームアイデアが行き詰まってきたとすら語られるのは、どれもこれも、さびしい限りです。

私たちは、「ゲーム」と聞けばすぐに〝おもしろいもの〟と決めてかかってもよい蜜月時代を過ごしてきました。ところが、最近はそうじゃないみたいです。

断っておきますが、これは、一部の劣悪なゲームのことを指して言ってるのではありません。コンピュータゲームすべて、についてのことです。

ゲームをする人にとっても、ゲームをつくる人にとっても、厳しい条件が多い、1989年の幕開けといえそうです。コンピュータゲームのおもしろさって色あせてしまうものなんでしょうか？

でも、私たちはゲームをしています。おもしろくてたまらないというよりはおもしろいことを願って、新作ソフトの封を切っている。そんな心境かもしれません。

で、考えました――。





◀▲ドラクエ騒動と呼ばれるほど、日本中がゲームに熱狂したことも。でも、ドラクエ以外のゲームが元気がなかったとの声もちらほら……

ファミコン必勝本に毎号掲載している、「ファミコンソフトスクランブル」はゲーム一本一本について、評価を行い、本誌スタッフがコメントを述べています。ですが時として、もっと広い視野で、ゲーム界全体についても、意見を述べるべきだと感じています。

そこで、今年の特別編集号がはじまります。

今、ゲームは間違いなく曲がり角に来ています。今年はスーパーファミコンも発売され、ゲームにとって新時代がくることが予想されます。きっと従来のハードでは味わえなかったようなゲームでも遊べることでしょう。

でもその前に、ゲームそのものの魅力について、もう一度考えておきたい。

ゲーム界にとって、外見だけではない、中味のともなった良い展開期を迎えてほしいからです。では本編に移ります。

その前に、ちょっと2つのことについて触れておきましょう。

ゲームソフトとは別の、でも密接に関係があることがらについてです。

ハード戦争、ICの不足……そして次なる――。

ソフトを選んでるだけじゃダメ!!

上で述べた2つのことの話です。

1988年を振り返ってみると、見逃せない大きな社会現象みたいなものがありました。固い話になりますが、お許しを。

まず、ファミコンカセットに内蔵されているS－RAM、ROMなどのIC部品の急激な値上がり。これは半導体サイクルと呼ばれる自然発生的な品不足が'88年前半に起こり、国内需要に追いつかず、ゲームソフトの値上がりに結びついてしまいました。

そして、俗に〝ハード戦争〟とまで言われる「スーパーファミコン」「PCエンジン」「セガ・メガドライブ」の3種のホビーマシンが競合するようになったこと。これは予想されていたとはいえ、去年のゲーム界のNo.1のニュースでもありました。

その結果、今まで4千円台で楽しめたゲームも6千円以上必要になり、もしこれから本当に欲しいゲームをプレイするためには、新ハード＋ソフトの値段がかかるようになってきます。

「ファミコンソフトスクランブル」の♥マークのたくさんついたゲームを集めていれば、楽しいゲームに囲まれる……というわけではなさそうです。

痛いっ!!

でも、痛いとばかり嘆くこともなさそうです。

IC部品は確かに足りないと言われてます。しかし、生産量はメモリー総数にして、昨年（'88年）は一昨年（'87年）に比べて70%増加（通産省調べ）しているとの事実があります。

70%も。これはゲームだけでの増加分ではありませんが、コンピュータを通して伝える情報の多さを示すに十分な数字です。値上がりするかたわらで、コンピュータメディアの勢いを見せつけられた感があります。



それに、新ハードの相次ぐ登場は、マシンの進歩はもちろん、競争力のあるソフト（つまり、おもしろいゲーム）が出る土壌になったことも意味します。

1989年のゲーム界は暗いか？ 明るいか？ 答はまだです。けど、私たちが選ばなくてはいけないことが増えて複雑になった。そしてこの選択がうまくいけば、スケールの大きい次なるゲームの楽しみが訪れる、のは確かのようです。

昔は良かったと振り返るのはやめて、漠然とゲームを選ぶのもやめて、マジメにゲームについて考えてみると、ことのほか恵まれた1989年のゲーム生活になるかもしれません。そんな気がします。

THE TOP 100 OF THE YEAR

1988年ファミコンソフト年間TOP100

1988年にプレイされた、ファミコンゲームのおもしろ度ランキングの発表です。必勝本読者とおもちゃ店の売り上げが示す完全データによるTOP100。年に1度のゲームの成績表です。大いに活用しておくれ。

〈表の見方〉●得点は読者アンケートによる集計と協力おもちゃ店の売り上げをもとにして、編集部が独自に採点したものです ●Cはカセット、Dはディスクを表します。●※マークがついているゲームは、1988年以前に発売されたソフトです。

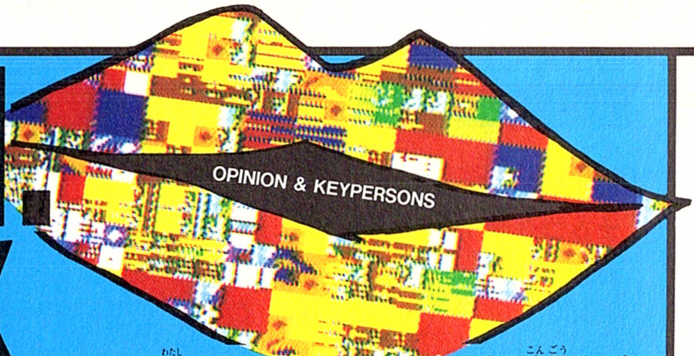
順位	ゲーム名	メーカー名	得点	C/D	ゲーム内容
1	ドラゴンクエストIII	エニックス	9318	C	ドラクエシリーズ第3作。4人パーティ、150以上の敵、イベントの数、すべてにおいてIIよりもスケールアップした
2	スーパーマリオ3	任天堂	4332	C	御存知スーマリの3作目。全編を通して見せ場が連続する構成はまさにアクションゲームの最高峰。ただしかなり難しい
3	ファミリースタジアム'87※	ナムコ	3750	C	ファミスタの選手データ変更版。選手数、プレイシステムは前作と同じだが、打球の飛距離などにも若干の変更があった
4	キャプテン翼	テクモ	2400	C	キャラクタースポーツゲームにRPG、SLG、AVGの要素を組み込んだ異色作。画面演出に独自の工夫が見られた
5	究極ハリキリスタジアム	タイトー	1770	C	野球ゲームに選手が成長するシステムを加えた。ゲーム後に見せ場のVTRが流れるなどの演出で他との差別化を図った
6	ウィザードリィ※	アスキー	1728	C	もはや古典と言えるパソコンRPGからの移植作。キャラクターの成長を楽しむという奥の深いゲーム性がヒットした
7	信長の野望	光栄	1592	C	パソコンで超ロングセラーを続けているSLGの移植。上級者向けらしいディティールが広いファン層を獲得
8	聖闘士星矢	新正工業 バンダイ	1579	C	前作のシミュレーションバトルを継承し、より派手な演出を見せたキャラクターゲーム。原作通りに展開していった
9	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ	1521	C	前作とはうって変わって、ボードゲームのシステムを中心にさまざまな要素をちりばめた。カードによる戦闘が斬新
10	ファミリーサーキット	ナムコ	1517	C	コーナリングの感覚、セッティング、サーキットの種類、どこを見ても徹底的なこだわりで作られたレーシングゲーム
11	燃えろ!!プロ野球'88決定版	ジャレコ	1452	C	前作の不評点を改善し、よりリアルな雰囲気を生み出した。雰囲気、迫力の点ではピカーだが、打撃など操作が難しい
12	マイクタイソン パンチアウト※	任天堂	1317	C	さまざまな個性を持った敵との対戦は、ボクシングゲームというより普通のアクションゲームに近い。画面構成に一工夫
13	ベストプレープロ野球	アスキー	1306	C	監督の立場で選手采配をし、アクションは一切なしの野球SLG。細かいデータ設定と思考の確かさがゲームを支えてる
14	独眼竜政宗	ナムコ	1297	C	ナムコの入門用SLG。複雑な操作やデータ設定を排除し、徹底的に分かり易く作ってある。グラフィックの演出も優秀
15	コナミックスポーツ イン ソウル	コナミ	1294	C	12種のオリンピック競技をコナミらしい派手なグラフィックでゲーム化。操作性に問題はあるが、画面演出で引き込む
16	仮面ライダー倶楽部	バンダイ	1222	C	特撮ヒーロー、仮面ライダーを2等身にデフォルメしたかわいらしさが評判。アクション+RPGをうまく処理してある
17	サラダの国のトマト姫	ハドソン	1215	C	初期のパソコンAVGからの移植だが、グラフィックは大幅に変更されている。野菜のキャラをかわいらしく表現した
18	ビーバップハイスクール	データイースト	1174	C	原作はヤングマガジンに連載のマンガ。AVGのスタイルを生かし、原作の雰囲気を壊さずにゲーム化された点が評価
19	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	1167	C	ドッジボールというマイナーなスポーツに必殺技の味つけで処理。他のスポーツにない豪快さが対戦プレイの新機軸
20	コナミワイワイワールド	コナミ	1163	C	ゲームは横スクロールのアクションだが、これまでのコナミゲームに登場したキャラが総出演。ごちゃまぜ感覚が楽しい

順位	ゲーム名	メーカー名	C/D	ゲーム内容
21	イース	ビクター音楽産業	C	パソコンからの移植RPG。オリジナルの謎解きが入っている
22	三国志―中原の覇者―	ナムコ	C	ナムコのSLG2作目。「独眼竜政宗」よりシステムが複雑化
23	ナムコクラシック	ナムコ	C	ファミコン初の4M使用ゴルフゲーム。状況アドバイスが豊富
24	妖怪道中記	ナムコ	C	業務用から移植のアクション。オリジナルイベントが追加
25	1943	カプコン	C	カプコン得意のシューティング。ベーシックな構成が安心
26	ファミコンウォーズ	任天堂	C	複雑さをなくし、シンプルにまとめた戦争SLG。CMも話題
27	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	D	2頭身ウルトラマンが活躍するRPG。かわいらしさが受けた
28	源平討魔伝	ナムコ	C	ボートゲームにRPGを組み込んだ新機軸マルチプレイゲーム
29	ディープダンジョンIII	スクウェア	C	根強いファンを持つ3DタイプRPG。4人パーティになった
30	ファミリーテニス	ナムコ	C	ファミリーシリーズで一、二を争う完成度のテニスゲーム
31	三国志	光栄	C	ロングセラーのパソコン版からの移植。細かい設定がリアル
32	霊幻道士	ポニーキャニオン	C	流れるように美しい動きが見ものの対キョンシーアクション
33	スーパーリアルベースボール	バップ	C	数々の話題をふりまいた日本テレビ系会社バップの野球ゲーム
34	ドナルドダック	コトブキシステム	C	6種類のゲームがつまったドナルドダックが主人公の運動会
35	大戦略	ボーステック	C	現代戦がモチーフのパソコンSLGの移植。マップがユニーク
36	エキサイティングサッカー	コナミ	D	試合に勝ち、育てたチームを友達と対戦させられるサッカー
37	ファミコン探偵倶楽部	任天堂	D	タイトルからは想像できないほどドロドロした雰囲気のAVG
38	ファイナルファンタジー	スクウェア	C	IIも発売された人気RPG。ラストのどんでん返しは感動!
39	3Dホットラリー	任天堂	D	ディスクトーナメントの最終作。3Dメガネも使えるラリー
40	サッカーリーグウィナーズカップ	データイースト	C	大きいキャラが魅力のサッカーゲーム。奇妙な操作性が面白い
41	横浜港連続殺人事件	データイースト	C	探偵神宮寺三郎シリーズの2作目。前作よりシステムが向上
42	じゃりン子チエ	コナミ	C	同名の人気マンガをゲーム化。全3章それぞれ主人公が異なる
43	松本亨の株式必勝学	イマジニア	C	株や不動産を売り買いしてお金を儲けていくという人生SLG
44	アルカノイドII	タイトー	C	ブロック崩し。前作よりアイテム数が増え、VSプレイも可能
45	ゲゲゲの鬼太郎2	バンダイ	C	日本全国の妖怪と戦う和風のRPG。マップの立体性が奇妙
46	ナイトライダー	パック・イン・ビデオ	C	同名のTVドラマのゲーム化。3Dタイプのレーシング
47	レインボーアイランド	タイトー	D	虹を使って攻撃するかわいいアクション。操作感がキビキビ
48	魂斗羅	コナミ	C	回転、銃の多様な発射方向などコナミらしい工夫のアクション
49	ドナルドランド	データイースト	C	ドナルドがメルヘンチックな世界を駆け回るアクションゲーム
50	エキサイティングベースボール	コナミ	D	友達のチームとも対戦できる野球ゲーム。魔球、裏技いっぱい
51	仮面ライダーブラック	バンダイ	D	シャドームン対仮面ライダーブラック。動きが話題になった
52	ぎゅわんぶらあ自己中心派	アスミック	C	同名の麻雀マンガのゲーム化。個性ある24人の打ち筋が見事
53	ナポレオン戦記	アイレム	C	ナポレオンの足跡を忠実にSLG化。今年のSLGの先駆け
54	めぞん一刻	ボーステック	C	一刻館を舞台に五代と響子が繰り広げる恋愛アドベンチャー
55	飛龍の拳II	カルチャーブレーン	C	4Mが2Mに詰まったRPG風アクション。モードがいっぱい
56	忍者くん阿修羅の章	UPL	C	かわいい忍者クンと数多く現れる敵との戦い。当たり判定が…
57	鉄腕アトム	コナミ	C	懐しのヒーロー、鉄腕アトムが大活躍。飛び立つ操作が面白い
58	フリートコマンダー	アスキー	C	パソコンSLG草創期の海戦物。艦隊戦の雰囲気をうまく表現
59	闘将!!拉麺男	バンダイ	C	リアルタイムAVGにアクションを加えたシステムが新鮮
60	カイの冒険	ナムコ	C	逃げ回って進んでいくアクションパズル。操作感がかなり微妙
61	スケバン刑事	東映動画	C	スケバン刑事三姉妹が跳び回るアクション。動きが独特
62	武田信玄	ホット・ビイ	C	戦国の英雄・武田信玄の生きざまをSLGとしてうまく表現
63	ガンスモーク	カプコン	D	二丁拳銃で敵をなぎ倒していくカプコンらしい爽快アクション
64	ザ・マネーゲーム	ソフエル	C	株の売り買いと裏技で人生を成り上がっていくSLG
65	トップガン	コナミ	C	同名の映画を3D戦闘機シューティングゲームに再現した
66	不動明王伝	タイトー	C	3Mの大容量を使った忍者アクション。アイテムが豊富
67	ビバ ラスベガス	エピック・ソニー	C	ラスベガス気分でルーレットなど3つのギャンブルに挑戦
68	ファイナルラップ	ナムコ	C	上下分割の画面が臨場感を出すF1レーシングゲーム
69	SDガンダム	バンダイ	D	2頭身ガンダムのSLG+アクション。渋とく残った
70	西遊記ワールド	ジャレコ	C	元は業務用「モンスターワールド」。西遊記に仕立てて移植
71	ドラゴンクエストI ※	エニックス	C	ドラクエIIIに引っぱられてランクイン。さすがは元祖
72	ファミコン名人戦	SNK	C	さまざまな思考を持った棋士たちが登場する将棋ソフト
73	孔雀王	ポニー・キャニオン	C	人気マンガをAVG化。不気味な密法の世界での戦い
74	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ	C	イギリス生まれの中世風アクション。動きの細かさが上品
75	コナミックアイスホッケー	コナミ	D	コナミらしい処理、味つけのアイスホッケー。夏に登場
76	ドラゴンクエストII ※	エニックス	C	これもドラクエIII人気の一端。いいものは長く売れる典型例
77	不如帰	アイレム	C	フェイズ方式で進行する戦国SLG。シンプルで分かり易い
78	リサの妖精伝説	コナミ	D	アイドル・立花理佐と冒険するAVG。TELヒントあり
79	亀の恩返し	ハドソン	C	シューティングを中心に色々なゲーム性があるアクション
80	ナゾラーランド第3号	サン電子	D	シリーズも安定。さまざまなクイズがお手軽に楽しめる
81	燃えろ!!プロテニス	ジャレコ	C	音声合成や大きいキャラで話題になったが勢いはイマイチ
82	かえってきたマリオブラザーズ	任天堂	D	内容はマリオBros。ただし、初のCM入り(永谷園)ソフト
83	ヒットラーの復活	カプコン	C	ロープを使っての移動が斬新。面構成のうまさはさすが
84	真田十勇士	コトブキシステム	C	レベルアップのシステムに一味の工夫を盛りこんだRPG
85	東方見文録	ナツメ	C	全編ぶっとんだギャグの連発するAVG。新たな可能性?
86	じゃあまん探偵団	バンダイ	D	少年たちの探偵団が怪盗を追う。AVG+アクション
87	シルヴィアーナ	パック・イン・ビデオ	D	少女が主人公のアクションRPG。タイトルがかわいい
88	太陽の神殿	東京書籍	C	パソコンから移植の伝奇AVG。グラフィックが美しい
89	アスピック	ボーステック	D	エンディングがもの凄いと評判のアクションRPG
90	砂漠の狐	コトブキシステム	C	北アフリカ戦線を舞台に繰り広げられるシビアなSLG
91	ロマンシア	東京書籍	C	アクション性がかなり高いAVG。パソコン版よりキツイ
92	リップルアイランド	サン電子	C	おとぎ話的な世界でのAVG。シンプル故にとっつきやすい
93	グレートタンク	SNK	C	重量感のある戦車で敵をなぎ倒し進む。操作が特徴的
94	水戸黄門II	サン電子	C	音声合成とシステムが画期的だった水戸黄門の漫遊AVG
95	スーパーブラックオニキス	BPS	C	3D室内型の移植RPG。発売日がずいぶんと延びた
96	仮面の忍者赤影	東映動画	C	当時放映されていたアニメの赤影をアクションゲーム化
97	怒II	ケイアミューズメントリース	C	業務用「怒号層圏」に新イベントを加えて移植された
98	ワードナの森	タイトー	D	ワードナに奪われた姫を助ける横スクロールアクション
99	19(ヌーイーゼン)	ソフトプロ	D	1つの国を巡って4つの軍が戦うファンタジックSLG
100	えりかとさとるの夢冒険	ナムコ	C	夢の世界でのファンタジーAVG。主人公2人を別に操作

ファミコン必勝本Vol.2('89年1月20日号)

FAMI-COM FREE TALK EXTRA

ファミコン・フリートーク



あなたと私の「ファミコン・フリートーク」、今号はエクストラです。ゲストは、ゲーム製作者の立場から、宮本茂さんと堀井雄二さん。ゲームライターの代表者として山下章さんと松本常男さんです。ヤッター!!

スリルと興奮から、自由に使える道具の時代へ



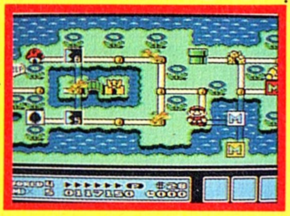
宮本　茂

任天堂情報開発部プロデューサー。去年のマリオ3に続き、今年もスーパーファミコンの浮沈の鍵を握る大切な一年になりそうだ。その秘策は？

スーパーファミコンの時代を目前にした今、ゲームソフトは方向転換が求められてるんじゃないでしょうか？

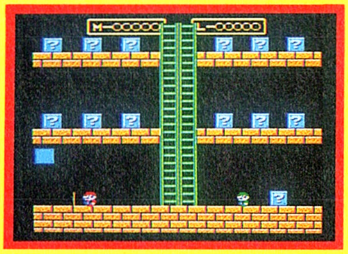
そのために、いくつか考えてるあれこれのお話です。

まず感じるのは、近ごろゲームをする人がゲームに飽きてるんじゃないかな、ということです。思わず遊び過ぎてしまうほど楽しかったのは、昔のことで、今や遊び時間の一部をゲームに使ってあげている。そんなムードってありますね。もう、スリルと興奮の一点張りのゲームでは、みんな喜んでくれなくなってきている。その点に、ゲームの作り手として目がいってしまいます。これからは一回こっきりの遊びじゃなくて、なんか「道具」のように扱われるゲームをつくってみたい。だからゲームの目的は、〇〇を攻略…みたいなところから離れていくんだろうと思います。たとえば去年の「スーパーマリオ3」では2人で協力したりジャマをし合ったりして遊ぶ、〝2人遊びの道具〞という位置づけをとても意識したんです。1人でプレイすれば、8ワールドのアクションゲーム、2人でプレイすれば8枚のボード上のゲームという風にですね。完全に成功したとは言えませんが、かなり考えてるんですよ、そのへんのこと。なんたって、サイコロを使うマリオ3だって試したくらいですから。



▶改めて見てみると、なるほど道具のスーマリ3だ

新しいゲームの可能性として、通信機能や人工知能(ＡＩ)に期待する声もありますが大衆が受けいれるかどうかが疑問。ハードの手法に頼らないで、ソフトマンとして、新しいジャンルを開拓するような気持ちで、道具的な自由なゲームを目指しています。



▼実力が伯仲している二人なら、やっぱり燃えた旧マリオ面。対戦２Ｐの原点だった

スーパーファミコンには、ぜひ才能ある方々に多く参加してもらって、ゲームを通していろんなメッセージを伝えていただきたいです。

いいシナリオを存分に書くための、ボクらはそのシステム屋さんとして貢献したいですね。だからそれまで、どうかゲームすることに疲れないで待っていてください。

売れるジャンルより、新しいシステムの発想で



山下　章

プレイヤーは不感症。制作者はマンネリ。うう、ゲームは袋小路か？　いや、ジャンルは結果であって目的ではないはず。システム…なんじゃない？

近頃ゲームをプレイしているときに、割と客観的な立場から自分自身を顧みて、こんな風に考えることが良くある。――どうも自分は以前のようにゲームに熱中していないな、昔のゲームから感じたワクワクするようなフィーリングや新鮮さを今のゲームからは感じていないな、と。

これは単に、僕が数多くのゲームをプレイしすぎたので、本来ゲームが持っているスリルやおもしろさに対してある種の〝不感症〞にでもなってしまったために発生する自虐的行為なんだろうか？

思うに、最近のゲームに対してそのような感情を抱いている理由は少なからず、ジャンルばかりが先行し、根本的なシステムの部分を検討することが軽視されている業界の傾向に起因しているのではなかろうか。つまり、ＲＰＧ、ＳＬＧというジャンルを先に決めてゲームを作り出すために、既存の型の範囲内でしかアイデアが生産されず、どうしても革命的なシステムを生み出すには至らない、と僕はソフト制作の現状を推測するわけだ。事実、去年のおもしろかったと思えるソフトを振り返ってみると、ほとんどが従来のシステムに多少の加工を施した上で無難にまとめあげている作品であって、システム的に異彩を放っていたものというと、まだ未完成ではあったが「キャプテン翼」ぐらいしか見当たらない。

システムというのは、言わばそのゲームの命である。キャラクターにどのような動きをさせるか、戦闘をどんな感じで行なうか、プレイヤーにどのような操作を要求するか――そうした要素が決定された時点でそのゲームのおもしろさも80%以上決まってしまうと言っても過言ではない。そのシステム設計に際して、今までの売れ線ゲームのそれを踏襲することしかできないとしたら、それはあまりにも悲しいことである。プログラム技術の進歩に伴い、パソコン通信などの環境の変化に応じ、あるいは過去に埋もれた名もなき秀作を見直すことにより、まだまだゲームのシステムは無限の可能性を秘めているはずなのだ。



▲悪の魔導師が冒険者を倒す。この奇抜な発想が功を奏したパソコン版「ウィザードリィⅣ」

確かに良くまとめられている優等生ゲームは、やっていておもしろい。しかし'89年こそは、目から鱗の落ちるような思いのするシステムを持った革命児ゲームと会いまみえたいものである。



魔王そっちのけで遊べる。そんなRPGは最高

堀井雄二

「ドラゴンクエスト」発売当時、RPGがファミコンユーザーに受け入れられるか不安だった。ウソのような実話である。堀井氏が語るRPG論！

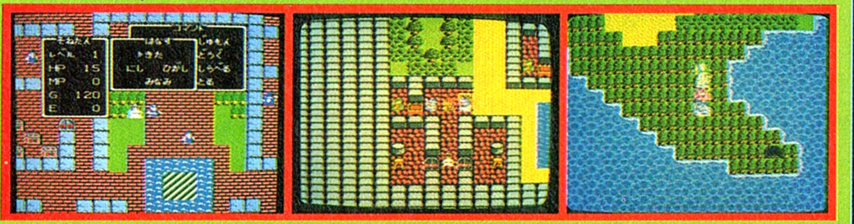
RPGを、わかってくれるか？ ウケるのか？ ホント不安でした。ボク自身、ゲームするときマニュアルを読まないほうなんで、なおさらでした。

で、この結果ですよね。経験値とかパラメータとか、とにかく数字ばかりなのに、うまくプレイヤーがドラクエをイメージする材料にしてくれて、何はともあれ成功したと思ってます。

ですが、シリーズとなると、新しいシステムを入れていって、独立したおもしろさが必要になるんですよね。IIでは〝パーティ〟IIIでは〝職業〟という考え方がそれです。さすがに不安感はなかったものの、わかりやすくするための工夫は、かなりしているんです。IIの3人は、1人づつ増やして慣れてもらうとか、IIIでは転職の失敗がないよう「ダーマ神殿」のメッセージで教えてあげるとか……ね。余談ですが、IIIで転職をするとレベルが1に属性値が半分に、そして転職してもしなくてもエンディングにたどりつける。この設定を決めるまで、かなりの試行錯誤がありました。

ところで、これからのRPGについてですが、とりあえず物語の演出と、イベントシナリオの充実は、まず考えておきたい項目ですね。魔王そっちのけで遊んでしまう。ゲームの中の世界がしっかりしてたら、そんなプレイヤーの好き勝手に対応できるシナリオにしておくのが希望です。

今年は何かと話題のスーパーファミコンをはじめとする新ハードですが、ハードによって突然ソフトがおもしろくなるということはないと思います。パソコンの初期のように、RPGができるようになり、アニメ処理もできるようになり、とひとつひとつの技術が積み重ねられていくんじゃないでしょうか？ こうしてシナリオやゲームシステムは、ますます高度化していくことでしょう。でも内容が複雑になればなるほど、操作は簡単にしていって、多くのユーザーにいつまでも支持されるRPGでないといけないと思います。



▲1人→3人→4人。人数が増え、複雑化していたのに気軽に遊べたのは、めんどうな部分が削れていたから



ゲームオンリーで突っ走るのが正解だね。

松本常男

スーパーファミコンの発表は、いっさいの〝ハッタリ〟なし。○○構想とか夢の△×プランなんて一切なし。何も考えてないようで、実は……!?

今までの任天堂の新製品発表会!?じゃ考えられないようなやり方で、突然発表した『スーパー・ファミコン』(以下SFCと略す)。今までなんでも、かんでも発売決定するまで隠してきた任天堂とは大違い。まっ、それしかしかたないかもしんないなァ、モノがSFCじゃ。

そーいや、PCエンジンが出た時もファミコン・ハードに対して、これもあれもできると強調してた。まっ、その1番がなんてったって、CD－ROMを中心とするコア構想!! あれこれできると言った割に発売から一年たった今でも、時間がかかってる割にはサッパリって感じ。

で、SFC最大の!?ライバル、メガドライブはと言うと、こいつもPCエンジン、ファミコンのできないことを強調したような形で登場。後発会社なんだから、この手しかないっていったらそれまでなんだけどね。案の定、コア構想もどきの16ビット・ホームエンターテイメント・システム。

通信ができるのもいいし、CDロムで大容量になるのもいいんだけど、ファミコンにはじまった家庭用ゲーム機。一時はハードだけで10数種が出ていたのが陶汰されてファミコンが残った。なぜファミコンが残ったかとゆーことを忘れてしまったんじゃないの？ っとメーカーやさんに聞きたいね。キーボードをつなげて文字を出したいなら、ワープロ買うだろうし、そんな余計なモノはどーでもいいんだよ。ただ、遊びに徹したハードが欲しいだけなの。イロんなコトができるのもいいけど、そのためにゲームがおろそかになっちゃあねえ。それじゃ本末転倒だっつーの！ まあ、任天堂に限ってそんなことはないだろうけど。発表会では、「SFCはゲーム専用機です。」なんて言いきってたから。結局、あれもこれもと欲ばりすぎると中途ハンパになっちゃうし。その点で、ゲーム中心のハードをしっかり作ってくれてる、任天堂の姿勢は、高く評価できるよね。

▼スーパーファミコンの能力を見せつけるに十分だった試作品、「ドラゴンフライ」





OUR VOICE!!

⊙今年もたくさんのゲームソフトが登場することを願います。そして、それらがおもしろいゲームであることを。
（田尻智）

⊙流通を変えないとソフトメーカーは生き残れないゾ！ユーザーは外へ出ようとしているのに、メーカーや流通がボーッとしていてはイカンよ……。
（タイレル辻）

⊙これからはますます売れるゲーム、売れないゲームがはっきりすると思います。
（パック・イン・ビデオPCソフト部）

⊙去年から言われているROM不足は増々今年は影響し、ソフトの供給が減るのではないか？しかし、今年のROM生産強化が通産省…etcで認可されれば問題はなくなるのだが……。
（S社 チーフプログラマー）

⊙ゲームのジャンルも出つくした感じがします。これからは既製のジャンルで良いものを出そう。（A社広報担当者）

⊙今年、ゲーム界はきびしい生存競争の年になりそう。よいものが残り、悪いものが消える。メーカーのみなさん私自身も含めて、がんばっていきましょう。ゲーム業界が消えないように。
（S社N氏）

⊙スーパーファミコンは、いまいちはっきりしてませんけどね。もーすこしくわしくわからんと何とも言えんでしょう。PCのCDロムは価格がねえ…。メガドライブも結局は…。去年発売のソフトって印象うすいんだよね。即座に出てくんのは「ドラクエIII」と「ベスプレ」ぐらいで。無責任な言い方かもしれないけど「おもしろいゲーム、出して下さい。」これしかないよね。それからモンスターの性質、性格を徹底的に追求したRPG、どっか作ってくんないかな。
（北枕獲）

⊙ハードの性能ですが、コストパフォーマンスを考えますと、メガドライブ以上の物は現状では考えられないと思います。ただ、ソフトがその性能を十分に生かしきっていないと思います。
（NECアベニュー・松田浩二氏）

⊙メガドライブはソフトが出るか出ないかですね。ハードの性能に頼らず、斬新なアイデア、プログラム技術、徹底したテストプレイによるシェイプアップしたゲームを望みます。（B・松山）

プロが選ぶ1988年ベストゲーム

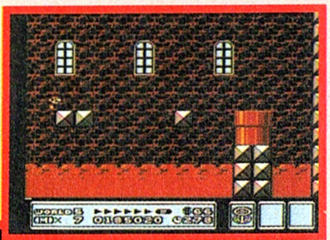
『俺だったらこれだねっ』

「1988年に発売されたゲームの中でお気に入りのものは？」という質問に答えてくれた必勝本お馴じみのゲームライターたち。一年間に星の数ほども出たソフトの中からプロが選んだベストゲームはプロのおめがねにかなった一級品ばかりです。プロに選ばれたゲームのメーカーさん、どーんと胸張っちゃいましょう！

田尻 智
SATOSHI TAJIRI

世の中には、いいゲームと悪いゲームがあります。そして僕には、好きなゲームと嫌いなゲームがあります。でもいいゲーム＝好きなゲーム、悪いゲーム＝嫌いなゲームとは限らないのです。鬼のようなクソゲームを愛してしまうことだってあるんですよ。愛は盲目っていうんですかね。

1965年8月28日生まれ、現在23才。ゲームライター。ゲーム界のマルチ集団、「ゲームフリーク」を主宰。東京都世田谷区出身。



▲スーパーマリオブラザーズ3だ。ハズカシくてタマラナイよ！

●アクションゲームが地味な'88年でありました

'88年に遊んだソフトで一番おもしろかったのは、やっぱりドラゴンクエストIIIかな。操作やルールがシェイプアップされているから、誰でもすぐ遊び始められ、そしてゲーム自身は易しくできてるから、誰でもエンディングシーンまで遊び通せる。買ったひとを決して裏切らない優秀ソフトです。

'88年、ドラゴンクエストIIIと並んで注目を浴びた超大作ソフトのスーパーマリオブラザーズ3。これ、僕はすごく期待してたんですがねー。確かにおもしろかったんだけど、人にはちょっと薦められない。難し過ぎる！ 特に後半のワールドがオニのようでさ。愛がないです。アクションゲームが好きで、かつ上手いひと向けのゲームですね。



▲ドラゴンクエストIII。スバラシイの一言に尽きるロールプレイングゲーム

ほかに読者に薦められるソフトといえば、松本亨の株式必勝学。9800円という値段や、株式の売買をテーマにしているところで、完全な大人向けのソフトですから、小中学生には魅力のないソフトかもしれない。で、このソフトは、ゲームとしての完成度はそんなに高くない。たとえばプレイヤーは、目標の1億円貯めることができなければ、9999万円貯めようが、10円だけ貯めようが、同様に人生を投げ出してゲームオーバーになっちゃうあたりとか。



◀松本亨の株式必勝学。シミュレーションゲームで唯一遊んだんですよ

ゲームデザインのツメが甘いワケです。

それでもこのソフトのエライのは、遊んでるとなんとなくでも、株式の売買の仕組みがわかるようになってること。ファミコンで遊ぶのは、時間のムダだと思ってる人は、こういうソフトで遊ぶといいと思いますよ。シミュレーションゲームでありながら、シミュレーションゲームにありがちなマニアックな香りが全然感じられないのも評価に値します。

ところで僕が昨年、個人的に一番印象に残ってるソフトは、なんと自分でもビックリの鉄腕アトムです。しかしこれは正真正銘のクソゲームだと僕自身思ってますから、決して人には薦めません。薦めたら絶対怒られるもんね。こういう大衆的でないソフトに、自分だけの価値を見い出すのをカルトといいます。でも、カルトゲームばかり愛するひとは、クソゲー好きか、単なるヘソ曲がりです。気をつけたいですね。

北枕　獲
KAKU KITAMAKURA

私のよーな若輩者が去年１年の総轄レビューなど、おこがましい限り。しかし、やると決まったからにはビシッとキメたいよな、うん。で、選考基準だけど、これはもう、やってみてオモシロかったモノ、楽しめたモノっきゃないよね。それにしても、去年って年は、まったくもー……。

年齢はどうしても伏せたい、そろそろそんなトシのゲームライター。モンスターに造詣が深く。「怪物博物館」を本誌に連載中。

●去年はムズかしいなぁ。ムリに選べば……

はっきり言っちゃうとね、仕事以外では、あんまりファミコンってやってないんだ。忙しいって事もあったけど、ヒマな時はパソコンで遊んでたの（今はテトリス！）。それに、「コイツはゼッタイおもしろい！」ってゲームの話も、あんまり聞かなかったしね。で、今、思い返してみても、ゲームの名前が出てこない…。商売柄、〝今年のファミコンソフトベスト10〟なんてアンケートに答えることもあるんだけど、今年は10本選ぶのに苦労した…ってゆーか、空で10本出てこなかったんだよね。それぐらい印象に残るゲーム、おもしろいゲームが少なかったって事。

こーゆー状況の中でNo.１はベストプレープロ野球。自腹で買って、いまだに遊んでるもんね。ベスプレの１番の楽しみ方は全チームをCOMにまかせ、ビール片手に（あっ、キミたちはジュースにしといてね）ひいきチームの応援をする。これですよ、これ。自分で監督するのもいいけどね。私は、もっぱら、ひいきチームが違う友人を集めて、酒の席のＢＧＶにしているワケだ。オトナになったら、試してみてね。盛り上がるよ、コレって。

それからドラゴンクエストⅢ。今さらって気もするけどね。ま、色んな遊び方ができるし、少なくとも去年発売されたゲームの中では出色だったよね（それにしても死のオルゴールと小さなメダルには泣かされたなぁ…）。

ガーディックも遊べた。さすがザナックのコンパイル。ヘタはヘタなりに遊べるゲームって好きさ。そーゆー意味では1943も捨てがたいんだけど、主人公の差でガーディックの勝ち！

最後は仮面ライダー倶楽部を押しちゃう。意表を突いたでしょ。確かにゲームバランスは、イマイチだったけどね。あのキャラの可愛さは、それを補って余りあるモノだ。特に私のよーな第１期仮面ライダー世代には堪えられなかったのよ。もー、これはキャラデザイナーの勝ち！　ってとこですな。

信長の野望、三国志なんかも、買ってソンするゲームじゃないけど、いかんせん高すぎる！　スーマリ３は全然やってないし、こんなモンか。おっと、エンジンの邪聖剣ネクロマンサーも悪いゲームじゃないですよぉ!!

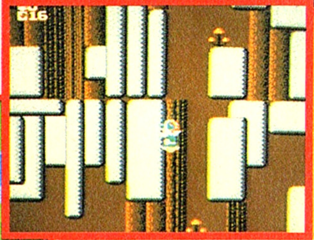


◀１年中、ビールでナイター観戦ができる！　はっぴ!!



▼なんのかんの言っても、やっぱドラクエはいいゲームだよね





▲ガーディックは、誰でも遊べるシューティングだ

◀コミカルな２頭身がグッドなカメクラなのさ♡

ベニー松山
BENNY MATSUYAMA

ＰＣエンジンもメガドライブも、ハードの性能はファミコンを大きく上回っているはず。なのにアクションゲームがつまらない！　やっぱりゲームの面白さってのはハードじゃなく、ソフトの創意工夫によって生み出されるものなんですね。ファミコンだってまだまだ捨てたもんじゃないぞ。

1967年７月26日生まれ。去年は「隣り合わせの灰と青春」で小説界にデビュー。ウィザードリィ以外のゲームだって、もちろん詳しい。

●RPG勢に不満。「ヒットラー」がマルかな。

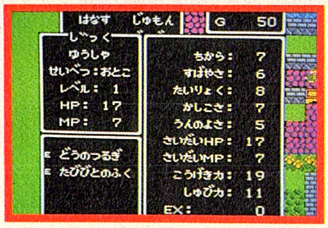
一昨年から言われてはいた現象だったけれども、去年はそれがもっとはっきりとしてきたと思う。いわゆる、ＲＰＧのブランド化だ。

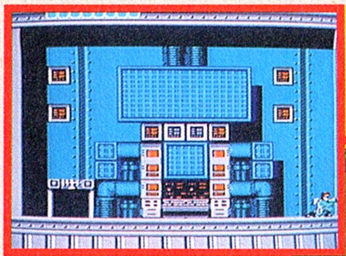
一時期は最も売れるジャンルとして猫もしゃくしもＲＰＧを乱発していたものだったのに、去年発売されたものを思い返してみるとわずかに数本しか心に残っているものがない。一つはもちろんドラクエⅢで、あとはまあこんなもんかといった調子だ（ＦＦⅡはまだやってないけど、たぶんコレとドラクエが二本柱だろうね）。というのも、やはりＲＰＧといえば何でももてはやされる時代が終わってしまい、誰もが評判の高いものにしか手を出さなくなったからだろう。ゲームを見る目が肥えてきた、ということで、キツイ言い方をすれば買い手をダマせなくなったワケだ。そうしていいかげんなＲＰＧが消え去っていく中、生き残ったのはドラクエやＦＦ、ウィズのような「信頼できる」シリーズ名を持った作品ばかり。つまりはブランド名みたいなものね。でもはっきり言ってこの傾向はいただけないと僕は思う。ＲＰＧから撤退するより、面白いものを作ってみせればいいんだから。しっかりしてよね、ホント。

で、本題。半分を占めてしまった前置きで触れた通り1988年のＲＰＧは不作もいいところなので、ベストゲームは自然とアクションゲームになってしまった。ドラクエⅢもいいんだけど、やはり今年はヒットラーの復活。ジャンプというアクションを基本動作から外し、ワイヤーを使用して上下の移動を行うシステムが、あれほどまでに斬新で爽快な感覚を生み出すとは思わなかった。慣れるまでが大変という意見もあるけど、一度ワイヤーの操作を覚えてしまえば横移動は走るよりもスピーディーになるし、これはもう昔懐しいターザンの気分。他のゲームでは味わえないこの操作感だけでも、僕は文句なしに'88年度No.１にしてしまった。

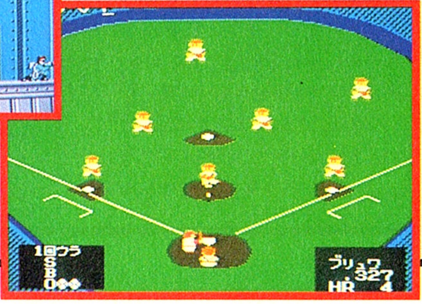
続いてはやりのＳＬＧ。時間がかかるのであまりやる機会のない分野ながら、ついつい画面に見入ってしまったのがベストプレープロ野球。一度チームを作ってしまえばＣＯＭ同士でプレーさせておける手軽さと、新聞のスポーツ欄を見るような成績表が良かった。６人で１チームごとエディットして勝手に対戦させておいたんだけど、これが実際のプロ野球以上に燃えたね。ただし１人だと楽しめたかどうか自信がない。人がいるから面白いのかな。

▼ドラクエⅢのクオリティは高かった。しかし少々親切すぎたのでは……？





▲ワイヤーで天井をホイホイホイ。これは新感覚だった。えらい



▶この夏はほとんどファミコンを占有していたベストプレー。見てるだけで130試合３日以上だもんなー

タイレル辻
TYRELL TSUJI

1988年は「トホホ」の年であった。大物はドラクエIII 1本だけ。これはいったいどうしたことか？ この業界はホントにこれで終わりなんであろうか？ アメリカ市場だけを意識するメーカーの姿勢は正しいのか？ というわけで、今回はこの業界の今後を占ってみましょう。

1965年4月17日生まれ、現在23才。ゲーマー・ライター。本誌の執筆以外にも、ゲームプロデューサーとして名を覇せている。

●マンネリを打破する斬新なソフトを期待する

あきちゃったんだからしょーがない？ 昔読んだ本にこんな事が書いてあった。

欽ちゃん（萩本欽一）の番組がおもしろくなくなってきたと、誰もが思っていた頃、長い海外出張から帰ってきた人がこう言ったそうだ。「あいかわらず欽ちゃんはおもしろいねえ……」

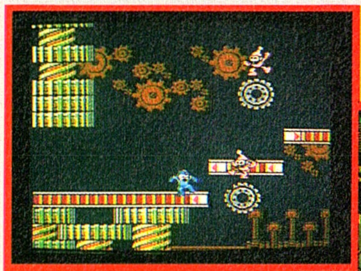
もうその本のタイトルも誰が書いていたかも忘れちゃったんだけど、欽ちゃんの事を今のファミコンに例えると、まるで同じ状況だということに気がついたんだ。

もし、ファミコンゲームやゲーセンのゲームを知らない人達が、今のソフトをプレイしたらきっとおもしろい！と言とう思うんだ。実際、いまのアメリカがそうなんだけどね。つまり、昔も今もそうたいして変わった事をやってない、言い替えれば同じ内容のソフトを繰り返し作ってる、という事だと思うんだ。そうするとどうなるだろうか？ どんなにソフトのデキがよくても、あきちゃってるんだから買わないよね。それに最近じゃあ、話題にもならないんだから（これはドラクエIIIの罪だと思う）。

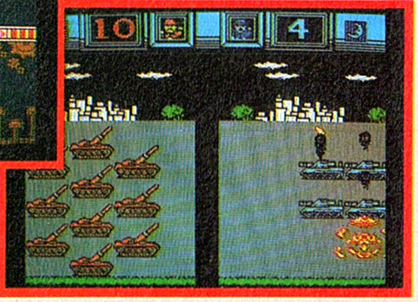
欽ちゃんの後、新しいお笑いが続々と出現したように、この業界も新しいアイデアを詰め込んだソフトが作られるのを、今年、来年と願うものであります。

さて、そんなトホホの中で健闘したのがSLGの分野でしょう。信長の野望は、そんな意味で初めて大人を対象としたソフトだったと思います。あの渋い感覚は、やっぱりオコドモには理解できないところだよね。そして老若男女すべての人が楽しめるファミコンウォーズは、今でも最高の出来のWSLGといえるね。これを越えるSLGが出現するのはいつのことやら……。

マンネリ化したアクションゲームの中ではロックマン2が一番！ ただ、これは前作のヒイキ目があるからだけどね。このゲームはキャラデザインが最高によかったと思います。ちょっと

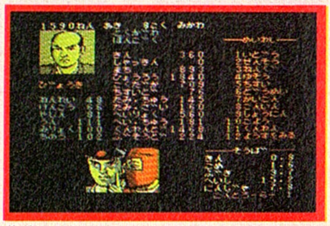


⬆ロックマン2はキャラが楽しい。けど内容は前作を越えられなかった



➡ルールの点では純粋なWSLGとは言えないが、万人向けとしての完成度が非常に高いF・W

⬇信長の野望は大量データと戦国武将という点が大人ウケした



地味だったかもしれないけど、あのキャラでなかったらここまで絶賛はしませんよ。残りはガーディック外伝とか、超惑星戦記メタファイト、邪聖剣ネクロマンサー、ファミリーサーキット、ワールドコートなどなど……。

ま、なんだかんだいっても、ファミコンはおもしろけりゃいいんだね。

CB成沢
C-B NARISAWA

うーん、今年は不作だったなあ。いいと思えるソフトが去年以上に少なくなっている。ギャラガ88に熱血高校ドッチボール部に……。こんなていたらくじゃゲーム界はなくなっちまうよ！ という訳で今回のレビューは、各メーカーのかたがたに奮起を促す意味で書いてみました。

1965年9月29日生まれ、現在23才。A型。ゲームエディター・ライター。ゲームの見きわめには定評がある。東京都杉並区出身。

●妥協の産物のようなゲームはもう見たくない

ゲームの面白さ、楽しさの印象はプレイするユーザー1人1人によって異なるものだろうから、ここではあまり



⬆じつにAV的な演出は家庭にピッタリ

⬇香港B級映画の味がある珍しいゲーム



触れないことにする。だが、厳然として言えることに、去年発売されたゲームはあまりにもお粗末なのが多かったことがある。バグだらけだったり、ユーザーのことを何も考えていないようなものほど、思い出すのも腹立たしい駄作の乱舞。

例えばアクションゲーム。アイデアは秀れているのに、そのアイデアを生かす術を見誤ったり、とにかく敵が数多く出てくれば難しくて、先へ進めないから長く遊べるなどというユーザーをバカにした発想。いちいち名前を挙げるのもうっとおしい。

例えばRPG。敵の出現バランスが取れていないので、3歩進むと敵が出るとか、エンディングの画面とメッセージが食い違っているとか……。

一体何を考えているんだ！

よほどの金持ちであるか、ゲームにすべてを捧げている人でない限り、ソフトをそう多くは買えないはずである。なのに、買ったソフトは大はずれ、じゃああんまりだ。

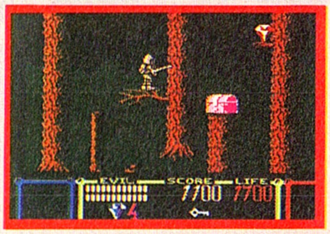
何故そんな状況になったのか？

それはひとえにソフトメーカーの都合である。発売日との兼ね合い、人材不足、ROMの容量……。問題点はいくつでも考えられる。

でもね、そんな事は関係ないの。

ユーザー側にしてみれば駄作が発売されるのはただ迷惑なだけなのだから。あくまで商品なんだから（しかも高い）、お金を取って売る以上、無責任なソフトは出さないでほしい！ いい加減にしないとアメリカのアタリのようにユーザーに見捨てられちゃうよ。今年はスーパーファミコンも出る

⬇日本ファミコンでは、めったに出会えないヨーロッパの香りがした。これ、まさに中世



ことだし、各ソフトメーカーのみなさんは1度、ソフトの作りかたを考え直してみたらいかが？ もう、出せば売れる時代は過ぎ去ったんだから……。

さて、文句ばかり言っていてもしょうがない。去年のソフトでこれはっ！と思ったものいくつか挙げてみよう。

ベスト1はPCエンジンのギャラガ88。シンプルなシューティングだけど実に丁寧に作ってある。画面も美しく、いつまでも遊べそう。あと、熱血高校ドッジボール部、飛龍の拳II、伝説の騎士エルロンド、ヒットラーの復活、R-TYPE I、ガーディック外伝。RPGはドラクエIIIも含めてファンタシースター以上のものがないのでパス。そんなとこかな。

亀仙人松っちゃん
KAMESENNIN MATCHAN

ファミコンってのは、他のハードを使って遊ぶどのゲームともひと味違うフィーリングを持ってる。だから、パソコンやアーケードで大ヒットしたからと言って必ずしも、ファミコンで大ヒットとゆーことはないでしょ。そこでボクは、ファミコンらしさのあるゲームがジャンルを問わず好きである。

1954年生まれ、現在34才。ゲームライター。本誌、必勝テク道場を担当。最近、ゲーム制作の分野に進出。東京都出身。

●'88年は意外にもアクションゲームが良作の年!!

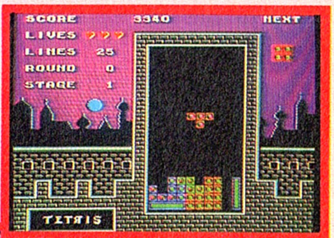
1年前のちょ〜ど今頃、ベスト10の原稿を書いて下さい。とか言われて悩んでた。そん時もそうだったんだけど、今年を代表するゲームとか面白いゲームと言われるとなかなか、コマっちゃう。

確かに仕事とゆーこともあって、普通の人より多くのソフトを見、やってきたんだけど、でもねぇ〜。それは、あくまで仕事、どこまでも仕事。集中的にかつ、重点的にやったりするから、いいゲームのような錯覚に陥ったり、情にほだされていいゲームのような気になったりもする。まっ、よけいキライになる場合もあるけどね。

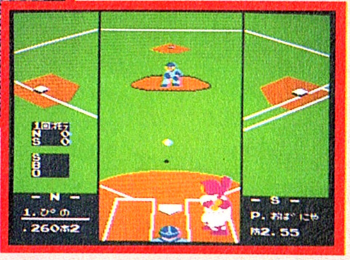
っていうことを踏まえた上で、考えると、やっぱドラクエIII、スーマリ3、それにファミスタの3作目の'88。これで決まりなんだろうな、今年のベスト3は。この3本、ファミコンにしちゃ信頼できる数少ない"ブランド物"ソフトだからね。それでいて、信頼度もスコブル高く、安心して買える。裏切らないところがいい。ソフト1本高いものなんだから、裏切られちゃ困るもんね。ってなワケで、3作目のソフトの当り年だったことは間違いないようだね。

その他では、ファミコン・ウォーズ。こいつと大戦略。こいつら2本とも捨てがたいものがある。前者はCOMのAIが低く、とんでもないことを平気の平座でシャーシャーとやってのけるところがいい。そのバカさ加減のバランスがグー。それに、あんなに一生懸命作ったユニットを捨てゴマのようにするところがいかにもファミコンしてて美しい。それに対して、後者の大戦略。いかにもシミュレーションしてたけど、あまりにもパソコンしすぎたところがFCファンには今イチかもしれないけどね。実際、武器の経験値を上げるために、全然くらわんようにするって〜のはツライものがあるのは正直な話。それでも、あれだけ家でハマっていられたのだから、ヨシとしよう。

じゃあ、残りはとゆーと、忍者龍剣伝、ヒットラーの復活、レインボーアイランド、メタファイト、忍者くん阿修羅ノ章あたりが、かなり楽しめたね。アクション・ブームの時代が過ぎた今、誰も評価をださないだろうけど、88年とゆー一年をふりかえって、1番楽しめたのはアクションものだったね。P.S次点として、年末に出たテトリス。こいつは、おもしろい。買いダゼっ!!







▲昨年末、忙しいのにハマリにハマッたテトリス。良かったぁ
◀言わずと知れたドラクエIII。なにはともあれ楽しめました。
▼ゲームは容量や物語だけじゃないことを立証した秀作ソフト

山 下 章
AKIRA YAMASHITA

200本近くの発売ソフトの中からわずか数本のお薦めゲームを選ぶのは難しくなくちゃいけないハズなのに、実際はそうでもなかったりする。業界に少しでも携わる者にとって、これは由々しき問題である。関係ないけど、僕の著書「チャレンジ！AVG&RPGIV」買ってね♡

1964年6月2日生まれ、現在24才。ゲームライター。パソコンゲームに関する著書として著書多数。東京都太田区出身。

●続編が待ち遠しいドラクエ・マリオで決まり!

88年度のファミコンゲームと言ったら、やはりドラクエIII、スーパーマリオ3、この2作を抜きにしては語れない。奇しくも両作ともビッグタイトルの第3弾ということで、発売前から異常なほどのスポットを当てられていたけど、決して評判倒れには終わらずに期待どおりのおもしろさを持ってボクらの前に登場してくれたあたり、もはや貫禄と呼ぶにも値する。なかでも秀逸だったのが、双方における演出効果。ドラクエIIIでロマリアの王様になったときや、スーパーマリオ3でカエルマリオのまま子クッパを倒したときに思わず目頭を熱くしちゃった人もいるのでは？　ま、堀井氏、宮本氏のお見事な手腕とでも言うところ。マニアックな観点から見れば不満もないわけじゃないけど、文句なしに値段分以上は遊べる2本だ。100パーセントお薦め！

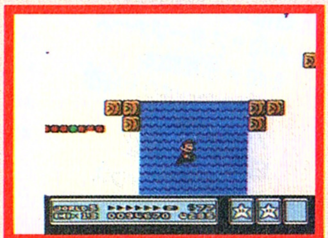
それと、今年発売されたソフトの中でキラリと光る物を持っていたのが、キャプテン翼とベストプレープロ野球だ。どちらもリアルタイムが常識と思われていたスポーツゲームに、少々新しい切り口から非リアルタイムのシステムをうまく導入した点は高く評価したい。

んでもって、あと目立ったのが、ガンスモーク、1943、ヒットラーの復活と、どれも及第点以上をあげられる作品を連発で出したカプコンの上手さ。それに魂斗羅、グラIIを見事ファミコンに移植したコナミの技術等々……。

他のゲームマシンに目を向けると、PCエンジンでは、R−TYPE Iとギャラガ'88がいいデキだった。が、CD−ROMのソフトが今一つパワー不足。スーパーファミコンを敵に回す以上、何らかの決め手がないと、'89年は苦しい展開を強いられそう。

セガのメガドライブには、もうちょっとソフトのプログラム技術の向上を喚起したいな。とくにFM音源の使いかたにはあまりにも悲しいものがある。せっかくあれだけの性能を持ったハードなんだから……ねえ。

と、ザッとではあるけど、以上がボクの'88年ソフト回顧録でした。'89年はぜひドラクエIV、スーパーマリオ4、ゼルダ3、そしてそれに肩を並べるスーパーソフトの御登場を願いたいと思っている。小泉今日この頃デス。





▲力をみなぎらせて登場したスーマリ3。プレッシャーに耐えて堂々とした作品に
▼十分に満足できたドラクエIII。次作はどう発展するのかが楽しみ



▲画期的なゲームシステムのキャプテン翼はオリジナリティ満点。だが、まだ発展の余地はあるので、これに甘んじないで完成の度を高めてほしい

全ファミコンソフトのなかから選ぶ TOP10＋ジャンル別おすすめ作品

ゲームライター&ソフトメーカー関係者が告白！

ファミコン発売以来の全ファミコンソフトの中で、"好きなもの順に" ベスト10をつけてみてください。

新作ばかりが楽しいゲームじゃないんだ！ というわけで、ファミコン登場以来の全ソフトのなかから選ぶTOP10です。ただし、このランキングは、あくまでも個人の好みによるもの。上記の質問のしかたで、本誌のゲームライター及び、ソフトメーカー全社にアンケートをお願いした結果をまとめたものです。各自、どんなタイプのゲームが好みかのコメントもあわせて掲載しました。(名前の下) みなさんの信頼すべき人を探しあてて、ぜひとも御参考に。

タイレル辻 社長兼ライター

楽しいアクションと正確なSLG好き

- 1位●ロックマン　カプコン
- 2位●魔界村　カプコン
- 3位●ファミコンウォーズ　任天堂
- 4位●ファミリーテニス　ナムコ
- 5位●ザナック　ポニーキャニオン
- 6位●ウィザードリィ　アスキー
- 7位●ドラゴンクエスト　エニックス
- 8位●きね子　アイレム
- 9位●ボンバーマン　ハドソン
- 10位●ゼルダの伝説　任天堂

㊐編集長 編集の長

いさぎよいゲームが好き。

- 1位●ウィザードリィ　アスキー
- 2位●スーパーマリオブラザーズ　任天堂
- 3位●ドラゴンクエストII　エニックス
- 4位●スターラスター　ナムコ
- 5位●ゼルダの伝説　任天堂
- 6位●ゴルフUSコース　任天堂
- 7位●ボンバーマン　ハドソン
- 8位●シティ・コネクション　ジャレコ
- 9位●マッピー　ナムコ
- 10位●悪魔城ドラキュラ　コナミ

手塚一郎 ゲームライター

渋いRPGが好き

- 1位●ベストプレープロ野球　アスキー
- 2位●ウィザードリィ　アスキー
- 3位●ヒットラーの復活　カプコン
- 4位●グラディウス　コナミ
- 5位●ファミリーテニス　ナムコ
- 6位●きね子　アイレム
- 7位●ソロモンの鍵　テクモ
- 8位●魂斗羅　コナミ
- 9位●悪魔城ドラキュラ　コナミ
- 10位●女神転生　ナムコ

Mr. T S社社員

好きなジャンルも特にない

- 1位●SDガンダムワールド　バンダイ
- 2位●三国志　光栄
- 3位●桃太郎伝説　ハドソン
- 4位●信長の野望　光栄
- 5位●ドラゴンクエストIII　エニックス
- 6位●キャプテン翼　テクモ
- 7位●ファイナルラップ　ナムコ
- 8位・9位・10位　特にありません。

Mr. S A社社員

とにかくRPGが好き

- 1位●ウィザードリィ　アスキー
- 2位●ドラゴンクエスト　エニックス
- 3位●ドラゴンクエストIII　エニックス
- 4位●ドラゴンクエストII　エニックス
- 5位●ザナック　ポニーキャニオン
- 6位●ソロモンの鍵　テクモ
- 7位●ナムコクラシック　ナムコ
- 8位●ファミリースタジアム'87　ナムコ
- 9位●女神転生　ナムコ
- 10位●三国志－中原の覇者－　ナムコ



「ザナック」(ポニーキャニオン)。シューティング部門では人気を「グラディウス」(コナミ)と二分した。ディスク片面使用だった往年の名作。

山下 章 ゲーム評論家

難易度調整の見事なシューティング好き

- 1位●スーパーマリオブラザーズ　任天堂
- 2位●グラディウス　コナミ
- 3位●ザナック　ポニーキャニオン
- 4位●ドラゴンクエストIII　エニックス
- 5位●悪魔城ドラキュラ　コナミ
- 6位●きね子　アイレム
- 7位●ゼルダの伝説　任天堂
- 8位●新・鬼ヶ島　任天堂
- 9位●ウィザードリィ　アスキー
- 10位●サッカー　任天堂

RYO II ゲームライター

アクションRPGに私はウルサイ

- 1位●ゼルダの伝説　任天堂
- 2位●ゼビウス　ナムコ
- 3位●ファイナルファンタジー　スクウェア
- 4位●スターフォース　ハドソン
- 5位●迷宮組曲　ハドソン
- 6位●つっぱり大相撲　テクモ
- 7位●1942　カプコン
- 8位●武田信玄　ホットビイ
- 9位●グラディウス　コナミ
- 10位●ドラゴンクエスト　エニックス

田尻 智 ゲームライター

奥が深いアクションゲームを好む

- 1位●ドラゴンクエスト　エニックス
- 2位●ドラゴンクエストII　エニックス
- 3位●ドラゴンクエストIII　エニックス
- 4位●スーパーマリオブラザーズ　任天堂
- 5位●新・鬼ヶ島　任天堂
- 6位●松本亨の株式必勝学　イマジニア
- 7位●鉄腕アトム　コナミ
- 8位●ゼルダの伝説　任天堂
- 9位●アイスクライマー　任天堂
- 10位●魔界村　カプコン

Mr. M S社社員

絵のきれいなAVGが好き

- 1位●ドラゴンクエストII　エニックス
- 2位●夢工場ドキドキパニック　フジテレビ
- 3位●ファミリースタジアム　ナムコ
- 4位●新・鬼ヶ島　任天堂
- 5位●ドラゴンクエスト　エニックス
- 6位●桃太郎伝説　ハドソン
- 7位●三国志－中原の覇者－　ナムコ
- 8位●きゅわんぷらあ自己中心派　アスミック
- 9位●ドラゴンクエストIII　エニックス
- 10位●キャプテン翼　テクモ



「ソロモンの鍵」(テクモ)。パズル部門の調査では圧倒的1番人気。ゲーム目的の斬新さもさることながら、それを支える操作感もまた見事な味わい

松田浩二 NECアベニュー

隠れた名作を探すのが得意(?)

- 1位●沙羅曼蛇　コナミ
- 2位●悪魔城ドラキュラ　コナミ
- 3位●ファミリースタジアム'87　ナムコ
- 4位●ゼルダの伝説　任天堂
- 5位●ファルシオン　コナミ
- 6位●リンクの冒険　任天堂
- 7位●グラディウス　コナミ
- 8位●ドラゴンクエスト　エニックス
- 9位●スーパーマリオブラザーズ　任天堂
- 10位●ゴルフUSコース　任天堂

ベニー松山 小説&ゲームライター

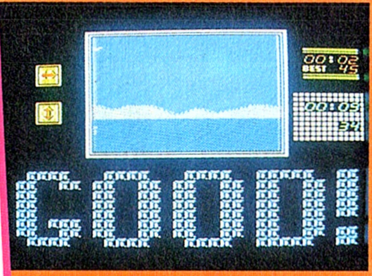
指先の操作感重視のアクション志向

1位●ウィザードリィ　アスキー
2位●悪魔城ドラキュラ　コナミ
2位●ロックマン　カプコン
2位●ヒットラーの復活　カプコン
5位●ソロモンの鍵　テクモ
6位●新・鬼ヶ島　任天堂
7位●ファミリーテニス　ナムコ
8位●夢工場ドキドキパニック　フジテレビ
9位●パンチアウト　任天堂
10位●ザナック　ポニーキャニオン

北枕 獲　ゲームライター

シブいRPGが好きっ♥

1位●めざせパチプロパチ夫くん　ココナッツジャパン
2位●ベストプレープロ野球　アスキー
3位●ナゾラーランド第1号　サンソフト
4位●ドラゴンクエスト　エニックス
5位●新・鬼ヶ島　任天堂
6位●ザナック　ポニーキャニオン
7位●スーパーマリオブラザーズ　任天堂
8位●マドゥーラの翼　サンソフト
9位●ウィザードリィ　アスキー
10位●ボンバーマン　ハドソン



「きね子」(アイレム)。動く絵あわせゲームにも、多くの人の賛辞が集まる。

Mr.W　某メーカー社員

対人間で、短時間で遊べなくっちゃ

1位●ファミリースタジアム　ナムコ
2位●ザナック　ポニーキャニオン
3位●ドラゴンクエストIII　エニックス
4位●スーパーマリオブラザーズ　任天堂
5位●アルカノイドII　タイトー
6位●プロレス　任天堂
7位●ファミリーテニス　ナムコ
8位●エキサイティングビリヤード　コナミ
9位●熱血高校ドッジボール部　テクノスジャパン
10位●燃えろ!!プロ野球'88決定版　ジャレコ



「悪魔城ドラキュラ」(コナミ)。コナミ初のディスクソフトとして登場。以後「II」が発売されたが評価はこの前作のほうが高い。中世オカルトの世界を完全に表現してしまった最高のグラフィック!!

Mr.N　S社社員

しゃきっとしたRPGが好き

1位●ウィザードリィ　アスキー
2位●ファミコンウォーズ　任天堂
3位●ドラゴンクエストII　エニックス
4位●ファイナルファンタジー　スクウェア
5位●新・鬼ヶ島　任天堂
6位●ファミリースタジアム　ナムコ
7位●ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者　任天堂
8位●ドラゴンクエストIII　エニックス
9位●ゼルダの伝説　任天堂
10位●スーパーマリオブラザーズ　任天堂

ハルク　本誌編集部

良質RPG。パズル要素に惚れやすい

1位●ドラゴンクエストII　エニックス
2位●ソロモンの鍵　テクモ
3位●ゴルフUSコース　任天堂
4位●ウィザードリィ　アスキー
5位●ゼルダの伝説　任天堂
6位●ザナック　ポニーキャニオン
7位●ヒットラーの復活　カプコン
8位●ファミリースタジアム　ナムコ
9位●スターラスター　ナムコ
10位●ツインビー　コナミ

ジミー内田　若手ゲームライター

眠くならないアドベンチャーを求む!

1位●ドラゴンクエストII　エニックス
2位●スーパーマリオブラザーズ　任天堂
3位●ドラゴンクエスト　エニックス
4位●ファミリーサーキット　ナムコ
5位●ドラゴンクエストIII　エニックス
6位●ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者　任天堂
7位●オホーツクに消ゆ　アスキー
8位●ゼビウス　ナムコ
9位●ゼルダの伝説　任天堂
10位●ファミリースタジアム　ナムコ

大堀康祐　ゲームライター

技術的にすごくて派手なゲーム大好き

1位●夢工場ドキドキパニック　任天堂
2位●グラディウス　コナミ
3位●ファルシオン　コナミ
4位●悪魔城ドラキュラ　コナミ
5位●グラディウスII　コナミ
6位●ドラゴンクエストII　エニックス
7位●ファイナルファンタジー　スクウェア
8位●ファミコンウォーズ　任天堂
9位●沙羅曼蛇　コナミ
10位●ドラゴンクエスト　エニックス

ヒラ坊　本誌編集部

想像力をかきたててくれるゲームが好き

1位●ウィザードリィ　アスキー
2位●ゼルダの伝説　任天堂
3位●ドラゴンクエスト　エニックス
4位●ファミコンウォーズ　任天堂
5位●女神転生　ナムコ
6位●スーパーマリオブラザーズ　任天堂
7位●悪魔城ドラキュラ　コナミ
8位●ザナック　ポニーキャニオン
9位●ベストプレープロ野球　アスキー
10位●ファミリースタジアム　ナムコ

吉田尚彦　㈱ユース

内容の濃いアドベンチャーが好き

1位●ギャラクシアン　ナムコ
2位●スーパーマリオブラザーズ　任天堂
3位●魔界村　カプコン
4位●オホーツクに消ゆ　アスキー
5位●北斗の拳　東映動画
6位●マッピーランド　ナムコ
7位●ファンタジーゾーン　サン電子
8位●ドラゴンクエストIII　エニックス
9位●ファイナルファンタジー　スクウェア
10位●新・鬼ヶ島　任天堂

Mis.Y　㈱ナツメ社員

現実的なAVG、やさしいSTGが好き

1位●ファイナルファンタジー　スクウェア
2位●鬼ヶ島　任天堂
3位●ゼルダの伝説　任天堂
4位●ツインビー　コナミ
5位●ソロモンの鍵　テクモ
6位●リンクの冒険　任天堂
7位●熱血高校ドッジボール部　テクノスジャパン
8位●スーパーマリオブラザーズ　任天堂
9位●オホーツクに消ゆ　アスキー
10位●ポートピア連続殺人事件　エニックス

一挙タイトル掲載 ジャンル別おすすめ作品

同じアンケートで好きなゲームをジャンル別に答えていただきました。多く登場したタイトルのみお知らせします。

⦿ロールプレイングゲーム
「ドラゴンクエスト」「ドラゴンクエストII」「ドラゴンクエストIII」「ウィザードリィ」「ゼルダの伝説」「ファイナルファンタジー」「ファイナルファンタジーII」「桃太郎伝説」「女神転生」「リンクの冒険」「イース」「ハイドライドスペシャル」「ワルキューレの冒険」「貝獣物語」

⦿シューティングゲーム
「ザナック」「グラディウス」「ゼビウス」「ファンタジーゾーン」「沙羅曼蛇」「スターフォース」「グラディウスII」「ガーディック外伝」「ギャラガ」「ツインビー」「1943」「スターラスター」「ファルシオン」「スペースインベーダー」

⦿アクションゲーム
「スーパーマリオブラザーズ」「ロックマン」「メトロイド」「悪魔城ドラキュラ」「夢工場ドキドキパニック」「ボンバーマン」「スーパーマリオブラザーズ3」「マッピー」「魔界村」「スパルタンX」「バブルボブル」「パンチアウト」

⦿アドベンチャーゲーム
「新・鬼ヶ島」「ポートピア連続殺人事件」「オホーツクに消ゆ」「東方見文録」「サラダの国のトマト姫」「デッドゾーン」「さんまの名探偵」

⦿スポーツゲーム
「ファミリースタジアム」「ファミリースタジアム'87」「ゴルフJAPANコース」「バレーボール」「ファミリーテニス」「ゴルフUSコース」「ファミリージョッキー」「ハイパーオリンピック」「ファミリーサーキット」「F1レース」

⦿シミュレーションゲーム
「ベストプレープロ野球」「松本亨の株式必勝学」「ファミコンウォーズ」「信長の野望・全国版」「三国志-中原の覇者-」「半熟英雄」「三国志」

⦿パズルゲーム
「ソロモンの鍵」「テトリス」「きね子」「エッガーランド」「チャンピオンシッププロードランナー」「フラッピー」

⦿その他のジャンル(ノンジャンル)
「めざせパチプロパチ夫くん」「サイドポケット」「源平討魔伝」「ロットロット」「ナゾラーランド」「オトッキー」

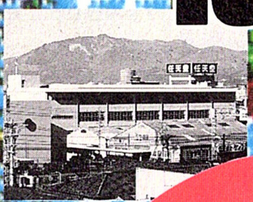
〈少しだけ順不同です。〉

☆アンケートに答えていただいたゲームライター、ソフトメーカー関係者様、御協力ありがとうございました。

SPECIAL REPORT

1989年ハード戦争

さぁーてどれがお得!?







スーパーファミコン
セガ・メガドライブ
PCエンジン
三つ巴の戦い

いよいよ今年の7月にはスーパーファミコンも発売になるみたいだし、既に発売されているPCエンジン、セガ・メガドライブと新世代のハードがすべて出揃うことになった。今年はこの3種類の機械が三つ巴の戦いをくり広げるというまさに1989年はハード戦争の年。ということで必勝本ではこの3つの機械と注目すべきソフトの徹底比較を行った。さあーてキミならどれを選ぶ?

ついに世代交替期

思えばファミコンが登場したのは'83年7月のことだった。それから5年半、ファミコンは1度のバージョンアップもなしにここまでやって来た訳だ。全くすごいことだと思う。例えばPC−8801シリーズはその期間内に数えるのも面倒なほどバージョンアップしているし、セガのハードにしたって、最初のSC−1000からマスターシステムまで3回のバージョンアップがあった。分進秒歩のコンピュータの世界ではちょっと考えられないことなのだ。

それはファミコンというハードがいろんな意味で優れているという証明に他ならない。だからこそ様々なメーカーが参入し、これだけ活気あるゲーム業界が出来上っていったのだ。

しかし、状況は大きく変わろうとしているのは明らかだ。

去年の10月29日、セガは16ビットCPU使用の新ハード、メガドライブを発売した。次いで12月4日、NECのPCエンジン、CD−ROM^2、そして今年の7月にはついにスーパーファミコンが発売される。ここ1年の間にハードメーカー3社がそれぞれ新ハード（CD−ROM^{2}はオプションだが）を投入するという異例の事態になった。

どうやらボクたちユーザーにひとつの転機が訪れたようである。ハードの高性能化によるビジュアル、サウンドの高水準化。このインパクトはゲームにおいて何よりも強いことなのは間違いない。ゲームとしてのシステムがどれほど進化しようと、目の前で展開する高水準な映像には絶対かなわない。

だけど、諸手を挙げてばかりじゃないのも事実だ。いかんせんハードの価格は高い。もし、3つのハードをすべて買うとすれば10万円前後（スーパーファミコンの価格は未定。だが、ファミコンの価格以下ということはまずないだろう）になってしまう。

だから、ユーザーのぼくたちはよく考える必要がある。

それぞれのハードの差を!

新ハード＝面白いゲームが楽しめる、ではないのだ。各ハードによって将来の展望やソフト供給に差があるし、さまざまな周辺機器によっても特色が現れている。そのあたりをよく考えてから買わないと後々で困ることになる。決して安い買い物じゃないんだから!

詳しい展望は右ページで述べるとして、ここでは大まかな差についてふれてみよう。

まずスーパーファミコン。

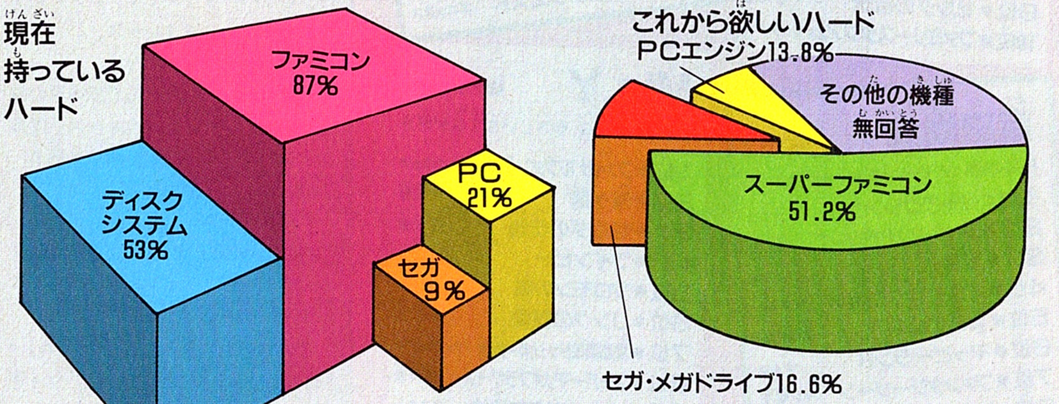
任天堂らしく、何よりもゲーム機として高性能なものを、と考えているようだ。周辺機器は二の次で、ソフト中心の展開が見こまれる。現時点のファミコンの状況とさほど差はないだろう。

メガドライブは1社独立であるが故にソフトの供給はファミコンほどではない。だが、周辺機器の構想を早めに打ち出し、セガならではのシステムを作り上げていこうとしている。

CD−ROM^{2}は問題が多い。最大の難点は膨大な容量をどの方向に生かすかだ。ここで大きな差が出る。

では、各ハードごとの説明に入る。

読者アンケート「ファミコン必勝本1988年Vol.23より



●現在の保有率はPCエンジンがファミコンに続き2位だが、これから欲しいハードでは、わずかながらメガ・ドライブに水をあけられている。

スーパーファミコン 任天堂

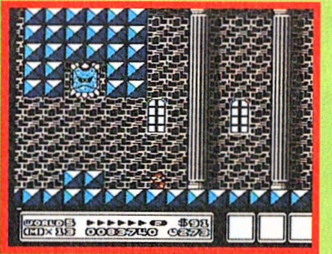
本体価格未定。'89年7月発売予定。月産30万台を見込んでいる。

ファミコンの後継機、スーパーファミコン。その注目度は3機のうちもっとも高い。もちろんハードとしての性能は申し分ないし、ソフトの供給体制も、任天堂開発のものに関してはスーパーマリオ4やゼルダの伝説3の他、2本がハードの発売と同時発売だと言うし、発売後も月1本のペースでソフトを提供し続けるらしい。



おそらく、これらの条件だけでもスーパーファミコンは売れるだろう。現ファミコンの後釜ということなら、左ページの読者アンケートにあるように、スーパーファミコンへ流れていくのが当然だと思えるからだ。

その流れの上で気になるのは、現在ファミコンに参入しているメーカーへの処遇だ。いつ頃からサードパーティのソフトが出始めるのか。また、各社が競って移動した結果、今のようなICで不足が起き、ソフトの価格が上がったとか発売が延びたとかじゃ許されない。任天堂の責任は大きい。ユーザーであるボクたちも、大歓迎するだけじゃなく、じっくりと見つめていこう。



「スーパーマリオブラザーズ4」「ゼルダの伝説続編」が発表。(写真は前作です)



期待できる点

サードパーティ。多数の参入による豊富なソフト供給。スーマリ4、ゼルダ3

問題があるとしたら

未定のハードの価格。発売時期。サードパーティソフトの品質

仕　様

CPU
16ビットカスタムCPU

表示色数
32768色から256色(背景)、128色(SP)

スプライト
1画面内に128個

サウンド
サンプラー、PCMから8音同時選択。他に、特殊効果としてモザイク機能や、回転、拡大、縮少の機能(背景)がある

セガ・メガドライブ セガ

本体価格／¥21,000。'88年末までに30万台の販売を見込んでいる。

家庭用16ビットゲーム機の先陣を切って発売されたメガドライブ。発表当時はそのコストパフォーマンスの高さに驚かされたものだ。事実、10—11月に発売されたスペースハリアーII、獣王記などの3作は、ビジュアル、サウンドともに質は決して低くなく、さすがと思わせた。



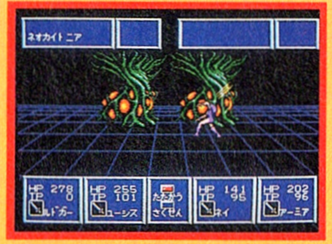
また、周辺機器の構想も巾広く、通信アダプター、ディスクドライブ、CDロムなどの発売が予定されていると聞いた時は、セガの意欲の大きさが伺い知れ、かなり大きな期待を抱いたのである。

だが、肝心のソフト供給に不安を残している。今後発売が予定されているソフトの中で最も大きな期待がかかるのはファンタシースターIIであり、このゲームをプレイするためにメガドライブを買うというユーザーも多い。じゃあそれ以外のソフトは？　と聞かれた時、強調できるソフトがないし、セガのこれまでを見ると、セガ以外のソフトメーカーの参入がどこまであるのか、と疑問を投げかけてしまう。

また、自社業務用ゲームからの移植にしても、よほどのビッグタイトルじゃないと苦しいだろう。

ただし、セガは底力にかけては超一流だ。ここまで続いたこと自体、底力の証明に他ならない。不安定だが、何が飛び出すか分からない。そこに期待！

「ファンタシースターII」



期待できる点

業務用のノウハウを生かしたソフト。周辺機器の充実。ファンタシーSII

問題があるとしたら

サードパーティ参入がない場合のソフト供給

仕　様

CPU
16ビットCPU、8ビットCPU

表示色数
512色

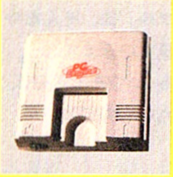
スプライト
1画面に80個

サウンド
PSG3音、FM6音、PCM1音
解像力320×224ドットは業務用と同じ

PCエンジン・CDロム NEC ホームエレクトロニクス

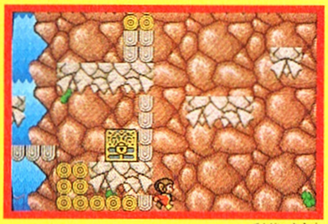
本体価格／¥24,800。CD-ROM²／¥59,800。本体は累積130万台。CD-ROM²は3月末までに10万台を予定。

CD—ROM²は540Mバイトの巨大容量と音源をCDに求められるという全く新しい利点を持ったPCエンジンソフト供給用のハードだ。この利点は現時点のスーパーファミコン、メガドライブにはなく、トータル的な可能性はCD—ROMがもっとも高いと言って差し仕えないと思う。



しかし、ソフトの供給がうまくいくかと言うと、そうでもないのが実情だ。現に、もっとも CD—ROM²で期待されている天外魔境・ジライアはハードと同時の発売予定が今年に延びてしまったし、今後の予定も今一つ、心もとない。巨大な容量故に製作時間がかかり過ぎてしまうのだ。しかも、ハードの価格が高いので、ユーザー心理としてはそれ相応のソフトを期待してしまう。540Mの容量から連想されるのは、映画のようなグラフィックとサウンドが展開するRPGやAVGなのだから。

結局、CD-ROM²のポイントは、59,800円のハードが生み出す可能性をいかにユーザーに感じさせられるかだろう。



「天外魔境」

期待できる点

巨大容量を生かした独自のエンターテイメント。実用的ソフトの開発

問題があるとしたら

巨大容量の生かし方。ハードの価格

仕　様

PCエンジン本体

CPU
8ビットカスタムCPU

表示色数
512色

スプライト
1画面に64個

サウンド
波形メモリ6音、矩形波ノイズ2音
8ビットながら他は引けを取らない。

CD-ROM²

コンパクトディスク(CD)の記憶容量：540メガバイト。漢字で約2億74万文字、静止画で約6000枚。
インターフェイスユニットとCDプレイヤー、PCエンジン本体、システムカードの4つでシステムが完成。
インターフェイスユニットには2Kバイトのバックアップ用のRAMが内蔵されている。



いろんなことを並べてみました今年の「ファミコンソフトスクランブルスペシャル」。いかがでした？　とりあえずここまでにいたしとうございまする。(懐しい)

手きびしい意見のなか、ゲームに対する愛着を感じていただけましたでしょうか。

1989年のゲーム界は、ハード・ソフトを含めて、大きく変わろうとしています。何がどうなるのか、見えてない部分が多いけれど、マグマが地下でドロドロと噴き出すのを待つように、ゲームは様変わりの予感ひしひしです。

1989年はゲームの新時代!!……だと思う。

だから、今後のゲーム界の発展に期待を持ちつつ、今までに発売されている優良ゲームは、たくさんの読者のみなさんにプレイしてほしい。

それに、そんなゲームには大いに遊ばせてもらった感謝をしたい。

大げさに言えば、2つの願いを込めて、この特集を企画しました。ですから、なるべく多くの人に、多くの優れたゲームタイトルをインタビューし、記事にしました。新作ソフトに欲しいものが見当たらないときなど、ぜひ、もう一度、この「ファミコンソフトスクランブルスペシャル」にお越しください。

ファミコン必勝本は、ここにこんなにいいゲームがあったことを、改めて記したつもりです。

ところで、去年最後のゲーム界のビッグニュースに「アメリカのアタリ社が任天堂を訴訟」というのがありました。この件についての経緯は、本題ではないので詳しくは触れませんが、ゲーム(特にファミコン)の国際化が、さらに進み大型化していること。それと、内外からゲーム業界の体質改善を求める声が大きくなっていることを示した結果となりました。

……ふうっー。

まとめるつもりが、また新しい話題をもち出してしまった。

何度も言いますが、こうして、1989年はゲーム界の全体が変わろうとしています。だから、その影響を少なからず受けて、新しいゲームは今年も生産されていくのでしょう。

次号からのレギュラーの「ファミコンソフトスクランブル」は、そんな今年のゲームたちを見ていきます。

いいゲームだけを、いつまでも心に。誰もが、こうありたいものです。

1989年1月　編集部

ファイナルファンタジーII

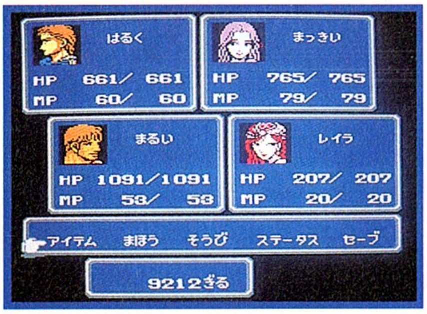
スクウェア／発売中／¥6500



紅白も見ないで、除夜の鐘の音を聞きながらＦＦIIに熱中してハッピーニューイヤーを迎えた人も多いんじゃないかな。必本では昨年からＦＦIIを追いかけて、年末にはついに大戦艦までたどりついた。

物語は、パラメキア帝国の侵略にフィンを追われた若者が反乱軍に加わるところから始まったが、我らのパーティーは数々の苦難を乗り越え入手した太陽の炎で帝国軍の象徴の大戦艦を破壊することに成功した。

そして今年、新展開でいよいよ佳境に突入する！



パラメキア帝国に立ち向かうパーティーと仲間たち

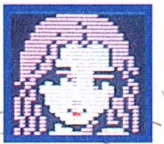
まだか弱かったパーティーは、多くの仲間に支えられて、苦難を乗りきり成長してきた。そして、大戦艦を破壊した戦士たちの次なる使命は、占領されているフィンを奪還することだ。反乱軍も立ち上がりフィンの近くにキャンプを設営。たくましく成長した戦士たちは、いまフィンをめざす！

ハルク(フリオニール)




パーティーのリーダー的存在であり、その能力は非常にバランスがとれている。戦士としてのセンスは抜群。右手にソード、左手に盾を持たせ戦士として成長させよう。また、魔術師としての能力もかねそなえているので、黒魔法の使える戦士に成長させたい。

マッキイ(マリア)




力、体力は他のメンバーより劣るが、すばやさ、知性に長けている。だから、攻撃される心配のすくない後方にいて、弓攻撃をしながら魔力アップに務めるのがベストだ。そして、早く強力な白&黒魔法を修得して魔術師として歩むんだ。

マルイ(ガイ)




気は優しくて力持ちのマルイの武器はアクス。これは強力な破壊力があるが、重いので両手で扱うことになる。力、体力はメンバー随一で戦士になるべくして生れてきた人間なのだ。だから、実戦の修羅場を多く経験させて最強の戦士に成長させよう。

ヒラボウ(レオンハルト)




マッキイの兄ヒラボウは、フィンを追われアルテアに逃げ込む途中で行方不明になってしまった。しかし、きっとどこかで生きているはず。残念ながら今回のフィン奪還までにその姿を見ることはできないが、皇帝に立ち向かうときにはきっと戻ってくれるに違いない。

ミンウ




ヒラボウの代りにまずパーティーに参加してくれるのがミンウだ。彼はほとんどの白魔法を使える白魔術師だ。まだ、未熟なパーティーに参加して持てる力を最大限に発揮してくれるはずだ。やがて彼は究極魔法の封印を解くため単身ミシディアへ行くことになる。

ゴードン




カシュオーン王国の王子の1人。カシュオーンと帝国軍との戦いの際逃げ出してしまったことで自信を失っていた。しかし、カシュオーン城でパーティーに加わり自信を取り戻し、やがて反乱軍を指揮するまでになる。後半では大活躍をするのだ。

レイラ



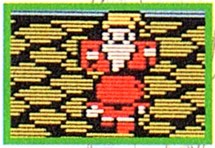

女海賊レイラは当初パーティーを襲おうとする。が、逆に反撃にあってやられてしまう。そして改心してパーティーに加わる。これでレイラが所有していた船が手に入って、海を自由に移動することができるようになる。フィン城奪還のときにも活躍する。

ヨーゼフ



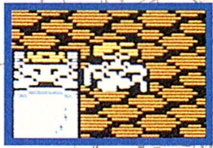

反乱軍の名参謀で、幻の金属ミスリルを求めて帝国軍制圧下にあるサラマンドへ潜入する。雪上船を所有し雪原の洞くつへ行くときにパーティーに参加する。体力、力が高く素手での攻撃を得意とする。サラマンドには1人娘ネリーが彼の帰りを待つ。

トブール



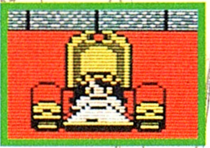
有能な武器職人である。彼はアルテアの武器屋にいて、幻の金属・ミスリルを持っていくと、これでミスリル製の武具を造ってくれるのだ。

スコット



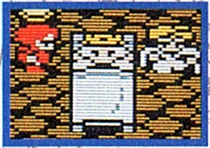
カシュオーン王国の王子。死んだと思われていたが、フィンのパブの隠し部屋に隠れており、パーティーが彼と会ったときリングをくれる。

ヒルダ



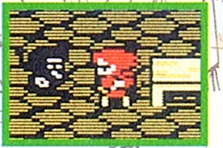
フィンの王女であり、反乱軍のリーダーとして活躍する。しかし、帝国軍に捉えられ大戦艦内に。そして闘技場の地下牢に監禁されてしまう。

フィン国王



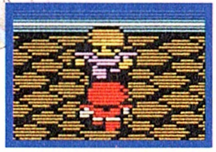
反乱軍の指揮をしていたが、病に倒れる。しかし、病床からも的確な指示を出し反乱軍のために尽くすが、ついに力つきて死んでしまうのである。

ポール

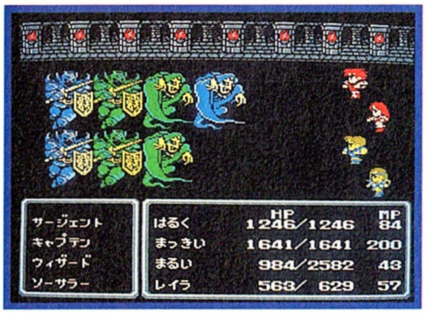


ランバールの盗賊ギルドの元締めで世界中の情報に通じている。義理堅い男で、セミテ鉱山で助けてやると、後半で渋い活躍をしてくれる。

シド



飛空船のエキスパート。大戦艦に関する情報も彼から得る。当初は飛空船は定期航路を飛んでいるが、やがて自由に航行できるようになるはず。



バトルモードのシステムを知ろう

ＦＦⅡでは、ステータスが細分化され、また戦闘シーンでは戦術の要素がかなり盛り込まれている。だから力まかせの攻撃をするのではなく、フォーメーションを組み、アイテムや魔法を駆使して効率のいい攻撃パターンを編み出さなければならない。これがバトルモードでの醍醐味でもある。そこでいくつか攻撃法を紹介してみた。これを参考に独自の攻撃パターンを創り上げてほしい。

フォーメーション





敵と戦うときの攻撃体制をまず決めなければならない。誰を前列へ出して、誰を後ろにさげるか？　前列の人間は当然敵の攻撃対象となる。後列にいれば魔法などの攻撃以外はＨＰが下がることがない。しかし後列からはソードやアクスなどの武器は使えず弓のような飛び道具だけとなる。このことを頭にいれてフォーメーションを組もう。ただし、戦闘中では組替えはできないぞ。

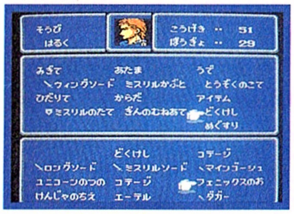
攻撃法……………その1 基本





ＦＦⅡでは通常の武器攻撃だと、前列２列までのモンスターとしか戦えない。これが戦闘の基本。だから、たとえば４人が１匹ずつ戦ったとして、もし前列の１匹だけモンスターが生き残ったとしたら、次の戦闘ターンでは４人は生き残った１匹としか戦えなくなってしまうのだ。この場合後ろのモンスターの攻撃はこちらに届かない(魔法の場合を除く)。だから、戦闘相手によって、前列の敵を残すか残さないかを含め、攻撃法を考えなくてはならない。

攻撃法…………その2 アイテム





戦闘中にアイテムを使いたい場合は、あらかじめ装備しておかなければならない。たとえば雪原の洞くつにいた強敵アダマンタイマイに有効なアイテム南極の風も、そうびコマンドでメンバーの誰かに持たせておかないと使えない。アイテムは１人２個まで装備可能だから戦闘前に、ポーションとかショップで買えないアイテム（特に魔法と同等の威力を発揮するアイテム）は持っておいたほうがいい。攻撃力の弱い人はアイテム攻撃が有効になるから。

攻撃法…………その3 魔法





弱点のある敵に対しては、その弱点をついた魔法が非常に有効になる。また、戦闘中にケアルなどの白魔法で仲間を助けながら戦うのは、ＭＰアップの意味からも有効な戦法といえる。だから、魔法を使う者、武器攻撃する者をきちっと決めてそれに合せたフォーメーションを組むことが魔法攻撃では重要となる。



魔法の使い方

魔法も武器の熟練度と同様に使うほど威力がアップしていく。だから、いろいろな魔法を使うのではなく、１つの魔法を多用するほうが実戦的なのだ。

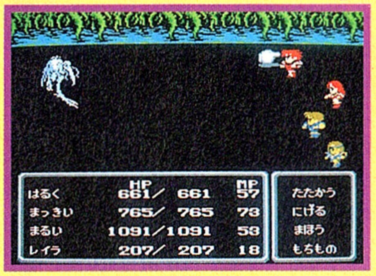
戦闘とステータスの関係

写真のように各キャラクターのステータスは細かく設定されており、これによって武器や魔法の攻撃レベル、防御レベルが決定される。この中でもっとも重要なのが熟練度だ。たとえば武器の熟練度が低ければ、どんなに攻撃力の高い武器を持ってもそれを使いこなすことはできない。だから同系列の武器をずっと使うようにしたい。また、ＦＦⅡには経験値が設定されていない。では、どうやってＨＰを上げるのか。実は敵から受けたダメージによってアップする仕組になっている。だから、最初は戦闘を繰り返して傷つきながらＨＰを上げていくんだ。またＭＰは魔法の使用回数によりアップするぞ。





ちょっと邪道だけど早く成長する方法



防具がそろい防御力がアップすると弱いモンスターあたりとの戦いだとほとんど無傷でいられる。が、これだとＨＰがアップしなくなる。といって強すぎるモンスターとでは死んでしまう。そこで早くＨＰをアップさせるために同士討ちをしてみるといい。これでお互い適当に傷つけ合っては魔法や宿屋でＨＰ回復させていくとすぐにアップするのだ。

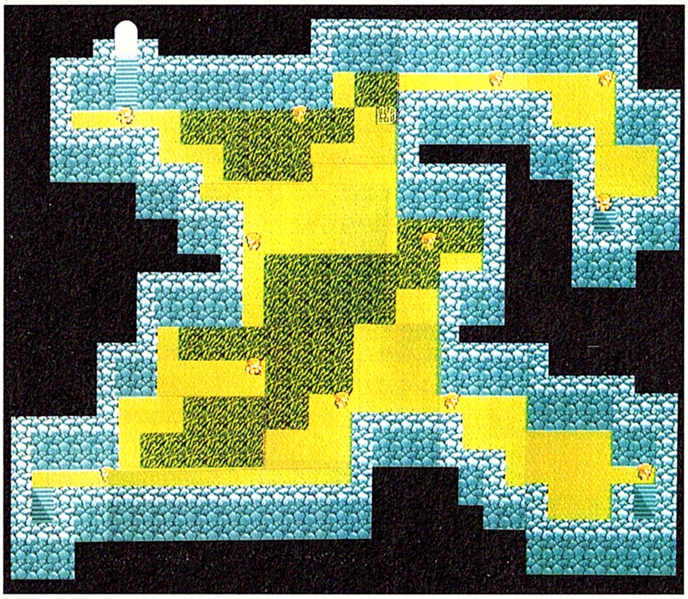


ディストの洞くつの泉に飛竜の卵を！

ハルクたちはフィン国王の最後の命により、竜騎士を見つけにディストへやってきた。そこで竜騎士の妻と子に会う。竜騎士の情報を聞いたが、それは悲観的なものだった。しかし、そこで飛竜の最後の生き残りを発見！　ただ、飛竜と話すには竜騎士のペンダントを見つけなければ。それは、ディストの洞くつのどこかにあるはず!?　そしてこの洞くつの最下層には飛竜の卵を育む泉が存在するという。

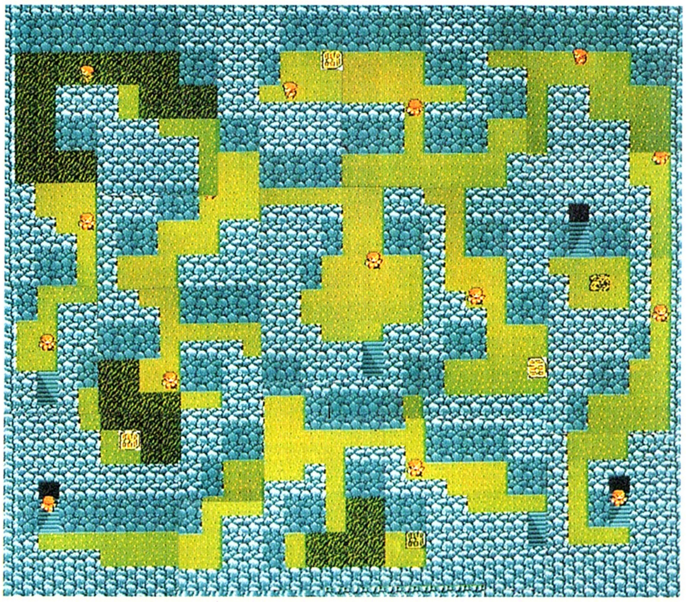
B1

この洞くつは非常に入り組んでおり階段の選択で行き着くところが違ってくる。さて３つの階段のどれを選ぶ？

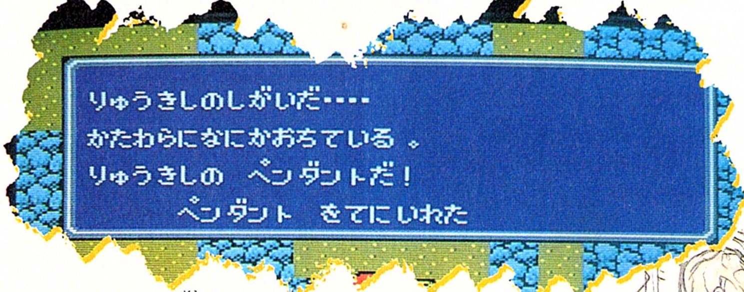


B2

もっとも複雑なフロアがこのＢ２だ。階段がたくさんあるからマップをよく見て間違えないように進むんだ。



竜騎士のペンダントを探せ



このディストの洞くつでまずしなければならないのが、竜騎士のペンダントを探すことだ。竜騎士は一心同体の飛竜とのコミュニケーションをペンダントを使って行なっていたんだ。まずはこのペンダントを発見しなければならない。階段さえ間違わなければ、意外に簡単に発見できるはずだ。

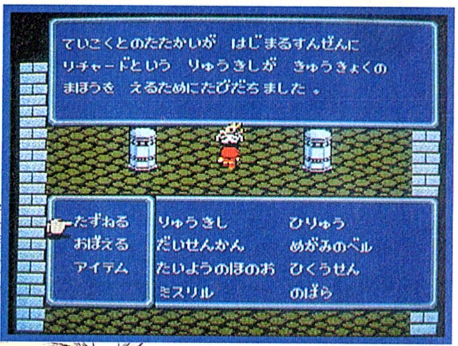


▲ペンダントを持ってふたたび飛竜と再会したハルクらはいっしょに戦うように言う

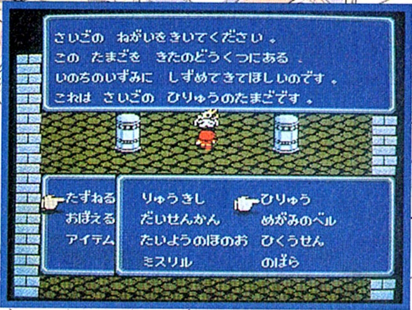
飛竜との再会

ペンダントを探し出したら、いったん洞くつを出てディストへ戻って飛竜と再会しよう。話ができるから。で、ペンダントを使って会話をかわす。ハルクがいっしょに戦ってくれるように頼むが、飛竜は全身に毒が回って、もう長くないという。しかしリチャードという竜騎士が究極の魔法を得るために旅立ったという情報を聞き出せた。

飛竜の卵を最下層の泉に沈めよ！



毒が全身に回って、命が風前のともしびとなった飛竜はハルクに言った「最後の願いを聞いてください。この卵を北の洞くつにある命の泉に沈めてほしいのです」と。その卵こそ飛竜の最後の卵なのだ。命の泉に入れてやらないと、ひからびて死んでしまうという。ハルクはその卵を譲り受けると、その部屋を出てそこにいる竜騎士の妻に命の泉についてたずねてみた。

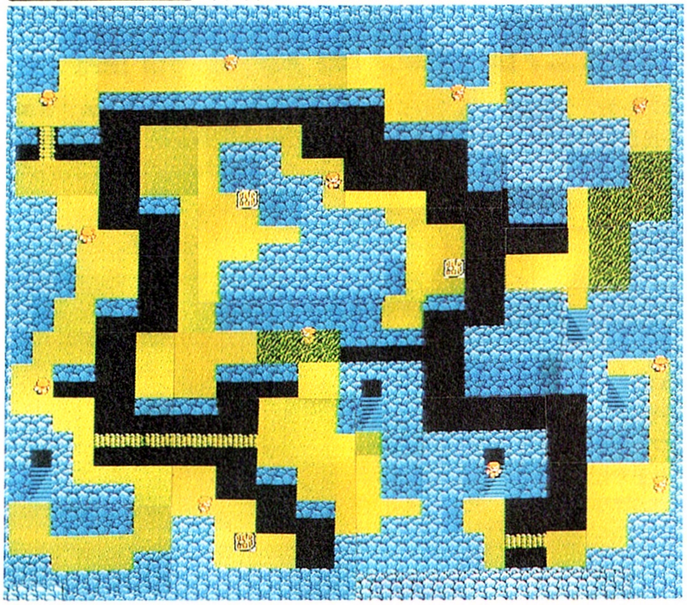


「洞くつの地下に命の泉とよばれる飛竜の産卵場所があると聞いたことがあります」との情報を得た。

飛竜の卵を持ったハルクたちはふたたびディストの北にある洞くつに向かった。その産卵場所を見つけ、卵を泉に沈めるために。ハルクは、この卵がいつの日か孵化し、竜騎士とともに自分たちに味方し皇帝を倒すために手をかしてくれることを確信していた。

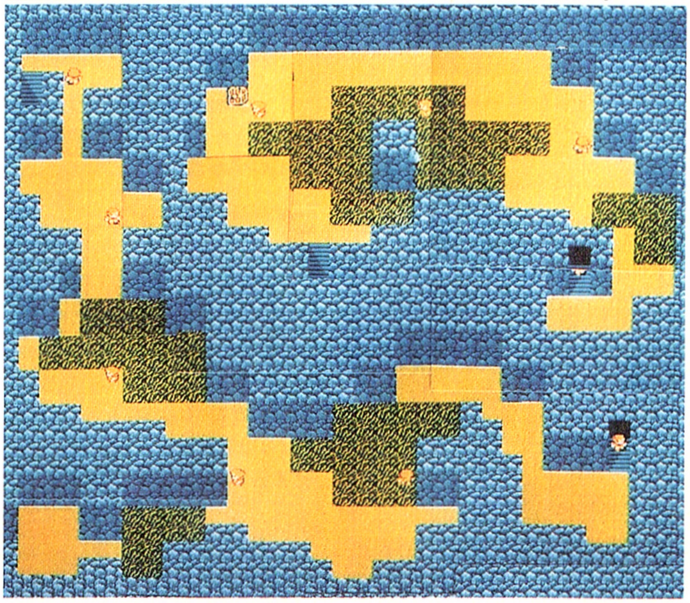
B3

ここには宝箱が2つある。それなりのものであるがもう必要ないものでもあると思うから無理する必要はない。



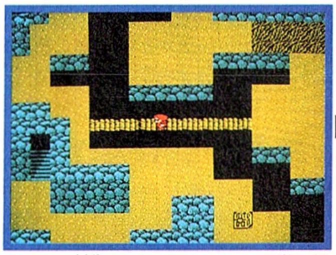
B4

ここは2つのフロアにわかれている。どちらかが泉につながっているはずだ。宝箱はとって損はない。

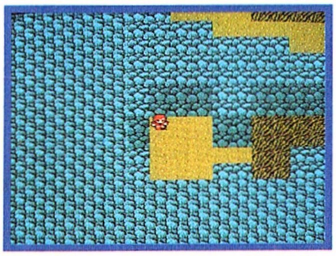


ワーププブリッジに注意！

Ｂ４はミステリアスなフロアである。どうやら空間が歪曲しており、上下のフロアと見えない通路でつながっているようだ。その空間の歪みが左下にある橋だ。ここを渡ろうとすると、いきなり下の写真のようにどこか違う場所にワープしてしまうのだ。そこがどこかは、上のマップと照し合せてもらうとわかると思うけど、こんなところへ飛ばされてどうしていいのか、それが問題だ。橋の上に戻って先へ進むにはどうしたらいいか？　魔法の中に１つ前のフロアへ戻れる魔法デジョンがある。これを持っていれば簡単なのだ。



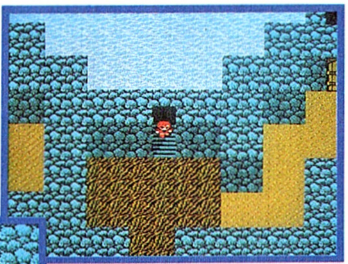
▲これが問題のワーププブリッジだ。橋を渡っていると突然どこかへ飛ばされてしまう



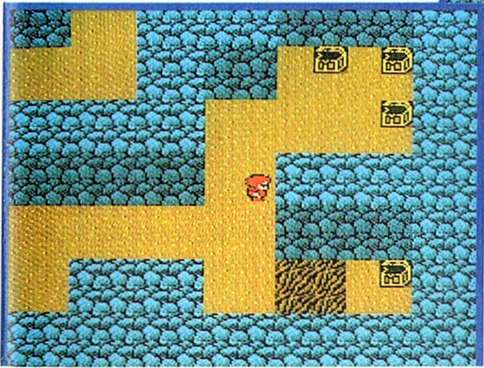
▲飛ばされたところがここだ。歩いて戻るのは大変。魔法を使ってジャンプしよう

B5

ここが最下層のＢ５だ。このフロアも2つに分かれている。片方に命の泉があり、片方は宝箱がある。この宝箱の中身はスグレモノだから、両方のフロアを散策してみることを勧めする。

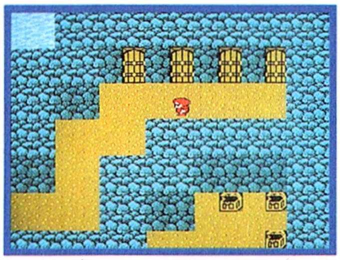


▲ここが命の泉への階段だ。もう一方の階段を降りてきたときは下の写真のように宝箱に行き着く



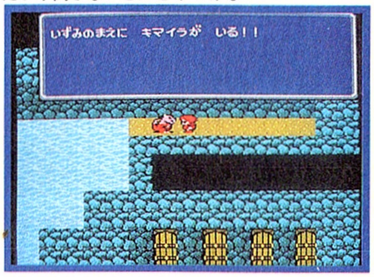
◀Ｂ５にある宝箱の中身はどれも秀逸。もし、最初に上の写真の階段へ出たら、卵を沈めてからふたたびこちらがわへ降りてきて箱を開けよう

泉の前にキマイラが立ちはだかる



▲４つの扉のうち１つだけが、命の泉へ通じる通路につながっているのだ

▼しかし、その通路にはキマイラがたちはだかり倒さないとたどりつけない



キマイラ



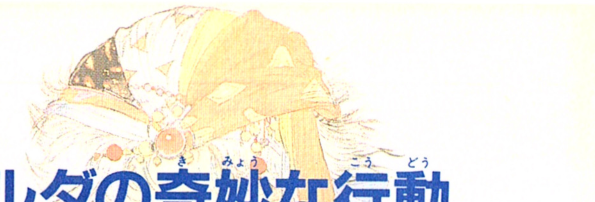
攻撃パターン	ほのお
ＨＰＭＡＸ	640
ＭＰＭＡＸ	80
攻撃回数	04
攻撃命中率	75
攻撃力	60
攻撃効果	なし
回避回数	01
回避率	50
防御力	50
魔法防御回数	3
魔法防御率	50
モンスター種別	ドラゴン、空
効果なし	なし
弱点	なし
逃走度	85
特殊防御	なし

泉へ通じる通路は４つある扉のどれかの向こうだ。そこから通路へ通り抜けられるはず。しかし通路にはキマイラが立ちはだかり、こいつを倒さない限り、命の泉へ近づくことができない。ただ、こいつはステータスを見てもわかるとおり最大ＨＰが高く炎攻撃を得意とする。だから、いつも言うことだけど戦う前にメンバーのＨＰやＭＰを回復しておくのだ。









王女ヒルダの奇妙な行動

飛竜の卵を命の泉に沈めた一行はアルテアへ戻ってきた。久しぶりのアルテアであったが、どうもヒルダの噂がかんばしくない。いったいヒルダはどうしてしまったのか？　あのゴードンでさえ「ヒルダがすっかりへんになってしまった」という始末。真相を求めてハルクはヒルダに会いにいくのだが…。

アルテアにラミアクィーンが潜入していた！

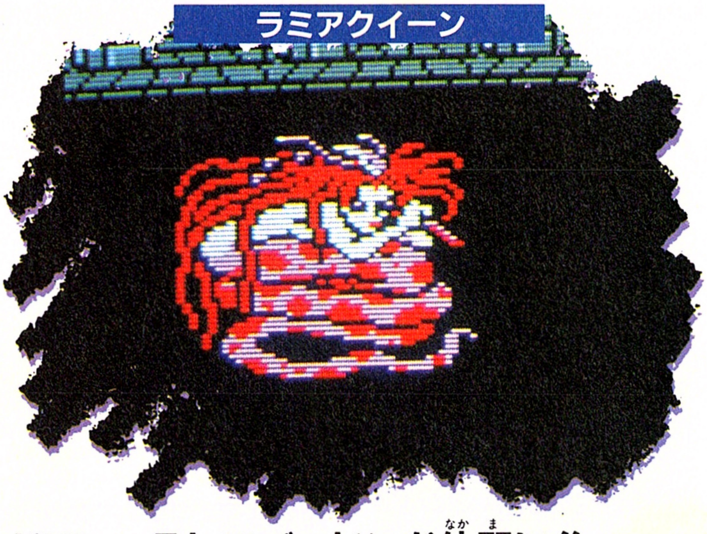


ハルクたちが会いにいくと、王女はハルクだけに話があるといいだす。そこで2人だけになったハルクとヒルダ／ここでハルクは、うれしくも危ない体験をすることになる。いったいどんなイベントなのか？　それはプレイしてのお楽しみとしておこう。

危ないといえば、なんとこのアルテアに帝国軍の幹部クラスの強敵ラミアクィーンが潜入しているのだ。どこにいるのかは秘密だけど、必ず戦わなければならない相手である。ゆうわく、ブリンクをくり出す攻撃パターンはこれまでにない恐怖となるだろう。



攻撃パターン	ゆうわく、ブリンク
HPMAX	1290
MPMAX	370
攻撃回数	08
攻撃命中率	95
攻撃力	50
攻撃効果	眠り
回避回数	02
回避率	75
防御力	50
魔法防御回数	7
魔法防御率	40
モンスター種別	魔法
効果なし	なし
弱点	なし
逃走度	9
特殊防御	なし



▲ラミアクィーンは見たとおり強敵だけれど、倒したときに得られるお宝もスゴイ！



▲ハルクの軽率な行動から思わぬ危機をまねくことになった。しかし、パーティーみんなの力でなんとかきり抜けることができた。でも説教をされてしまったのだ

闘技会の賞品がヒルダ!?

王女ヒルダは敵のスパイであった。とすれば本当の王女はどこに？　そこに1つの情報がもたらされた。「たいへんです／パラメキアで闘技会が開かれ、その賞品がなんとヒルダさまだそうです」と。

反乱軍の指令官が敵の闘技会の賞品にされるとは。戦士に休息はない。さっそくヒルダ救出に出かけよう。でもやっぱ宿屋でちょっと休息をとろうっと。



そしてゴードンが仲間に!!

ヒルダ救出に向かおうとすると、ゴードンが「私もつれていってくれ」と志願する。おそらくゴードンはヒルダが好きなのだろう。レイラが気を効かせて、「ここはあたいらでなんとかするよ／いってきな」と代ってくれた。ボクはレイラの方がいいのだが。

そしてパーティーは闘技場をめざす。しかし、そこは未知の空間。お目にかかったことのないモンスターが目白押しなのだ。



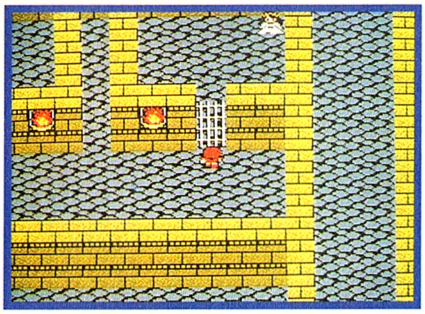


◀闘技場へ行く前にできるだけパラメキアや闘技会についての情報を収集することが大切なのだ

ここが闘技場だ!!



▲情報収集の結果、闘技場はカシュオーンのずっと南にあることがわかった

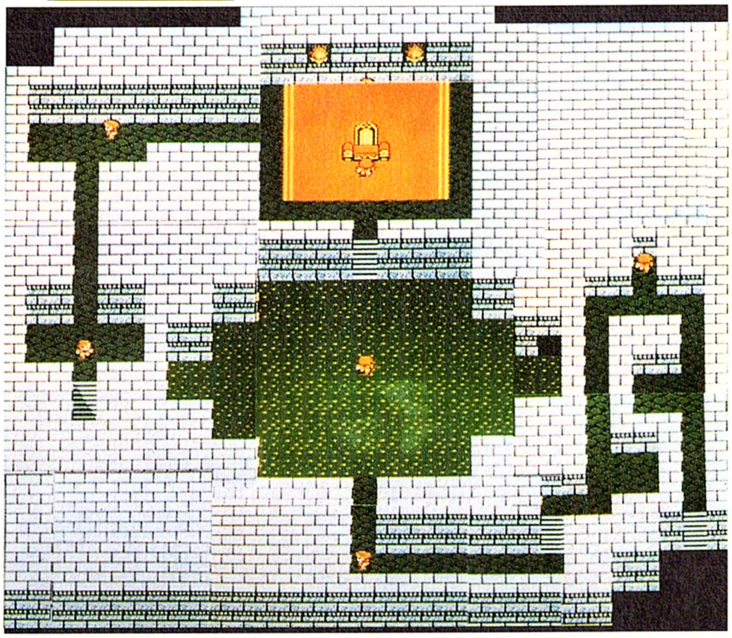


闘技場で王女を救出しよう

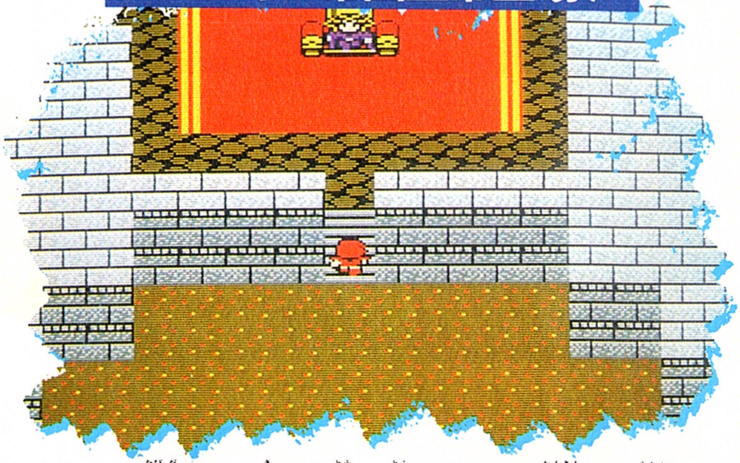
闘技場では、これまで経験したことのない事態に直面する。まずはパラメキア皇帝とのご対面である。にっくき悪の帝王がすぐそこに。そして闘技会。これは熾烈を極めることだろう。さらに、B２の１室にパーティーは監禁されてしまう。こんなことはいまだかつて味わったことがない。はたして、どうやってここから脱出するのか？　実際プレイしてみて初めてわかるイベントがいっぱいの闘技場である。

1F

ここが闘技会会場である。鉄格子の向こうの玉座に皇帝がいる。このフロアはザコモンスターは出現しない！



パラメキア帝国皇帝登場！

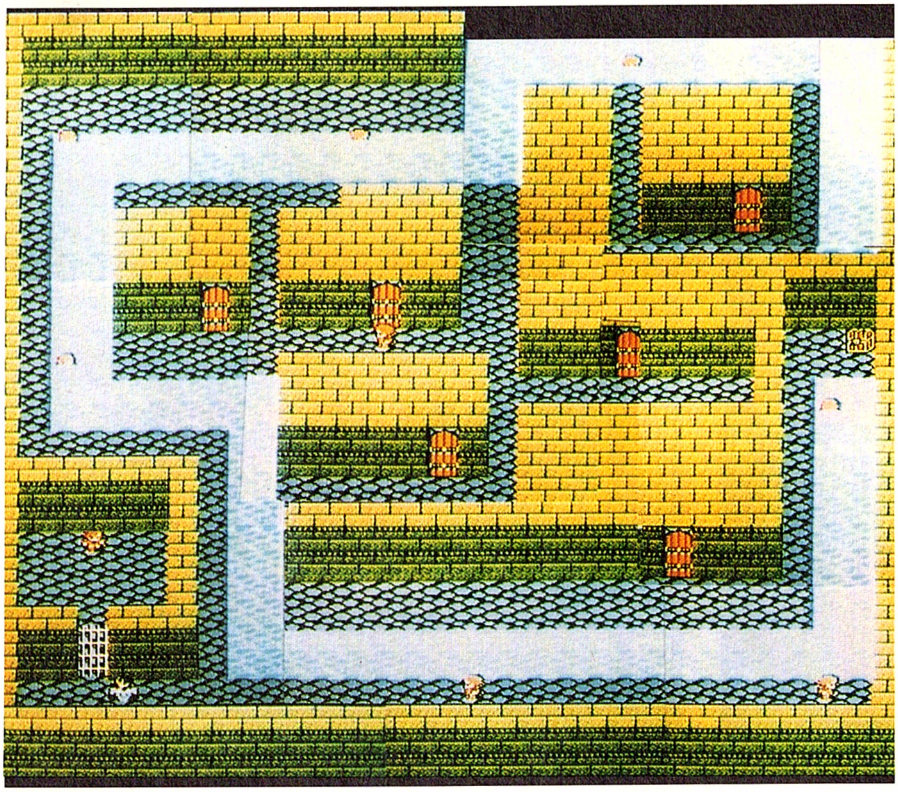


アルテアを旅立つときに聞いた、闘技場には皇帝自ら来ているという噂は本当であった。そして王女ヒルダが闘技会の賞品となっていることも。これは皇帝を倒す千載一遇のチャンス！なのだ。

でも、しかし、悲しいかな、結果は捕えられてB２に監禁される運命となっているのである。残念ながら、この時点ではパーティーはまだ皇帝と戦えるだけの器になっていないということなのだろう。とりあえず、ここはどこかに捕えられている王女ヒルダを救出するのだ。

B2

ハルクたちはこのフロアの１室に監禁されてしまう。脱出したら扉の向うにある宝箱を探すんだ。



闘技場と砂漠のモンスター

パラサイト



ＨＰＭＡＸ	300
ＭＰＭＡＸ	0
攻撃力	35
攻撃効果	ＭＰドレイン
防御力	40
効果なし	精神
弱点	冷気
特殊防御	なし

ランドレイ



ＨＰＭＡＸ	450
ＭＰＭＡＸ	0
攻撃力	40
攻撃効果	麻痺
防御力	40
効果なし	なし
弱点	なし
特殊防御	なし

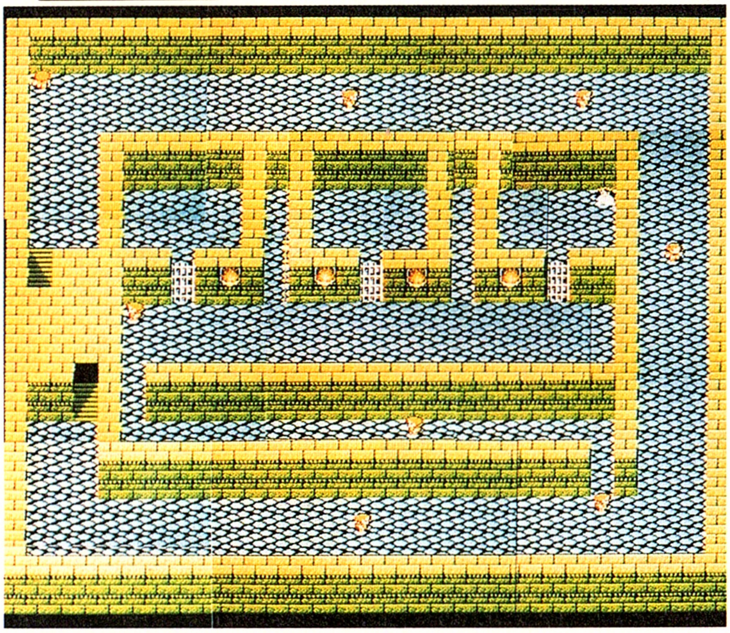
ありじごく



ＨＰＭＡＸ	370
ＭＰＭＡＸ	0
攻撃力	50
攻撃効果	麻痺
防御力	40
効果なし	稲妻・炎
弱点	冷気・毒
特殊防御	なし

B1

B2の扉を開けて階段を登ってここB1へ。ここに王女ヒルダが捕えられているので救出するのだ。



王女救出!





B1にある牢屋の鉄格子を壊して、中に捕われている王女とパーティーは再会した。ヒルダはゴードンが助けに来てくれたことにいたく感動しているようだ。今度はハルクが気をきかせて言った「ゴードン、王女を連れて先に逃げろ!俺たちが敵を引きつける」と。

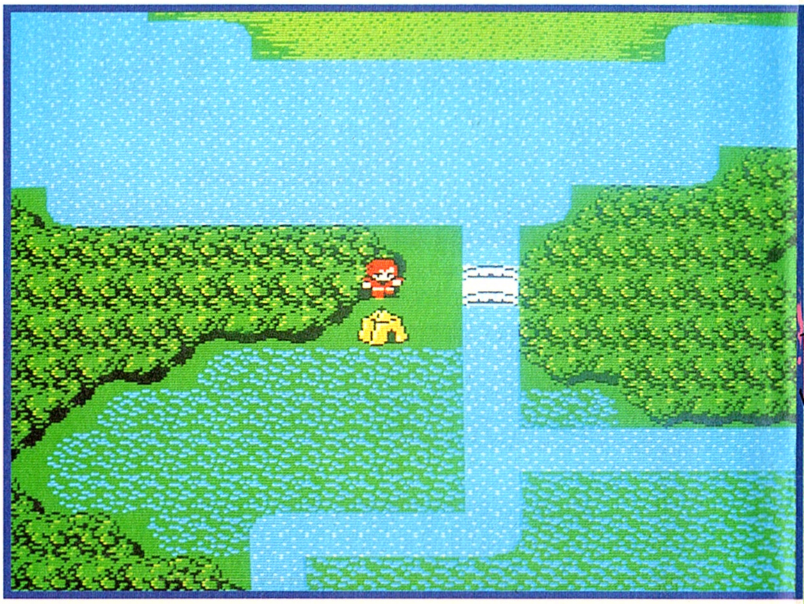
こうしてゴードンは、ここでパーティーを離れて王女とともに一足早くアルテアへと戻っていった。しかし、ここでメンバーが1人抜けるのは一抹の不安があるのである。

さて、このフロアを上へ進むと、最初にきた闘技場があった1Fへと戻ってくる。しかし、すでに皇帝の姿はなく、またダークナイトやモンスターの姿も見えず、もぬけのからという状態であった。しかし3人になったパーティーにはこれが幸いして、危険な戦闘をせずに地上に出ることができた。

反乱軍立ち上がる!



闘技場からアルテアへ戻ったハルクたち一行は、そこで意外な事態に直面することになった。なんと、反乱軍が帝国軍に逆襲をすべく立ち上がったのだ。おそらく大戦艦が破壊され、王女が戻ったことで反乱軍の士気が高まったのだろう。反乱軍はその手始めとしてフィンの近くにキャンプを設営し、フィン城奪還を計画している。そこにヒルダとゴードンもいるというので、さっそくキャンプへと行ってみよう。



フィン城を取り戻せ!

湖のほとりにある反乱軍キャンプにいくと「城の入口は突破した。敵はだいぶ混乱しているぞ。いまがチャンスだ!」との話を聞いた。ヒルダは「助けてくれてありがとう。大戦艦も破壊してくれたそうですね。感謝の言葉もありません」と3人に感謝の言葉を述べた。

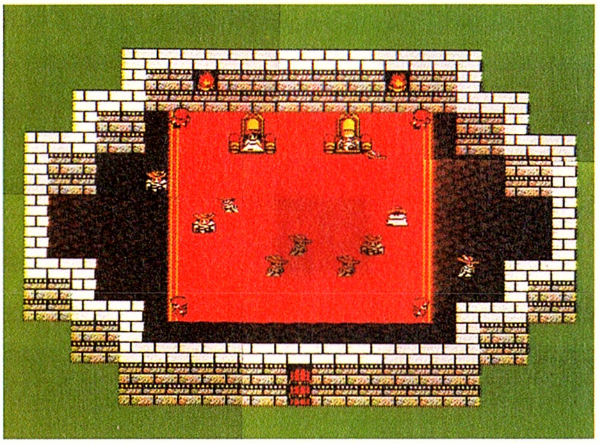
そしてゴードンが「われわれが敵の主力と戦っているあいだに城にもぐりこんでフィン城の指令官を倒してくれ。キミたちは単独行動のほうが向いている」と言った。

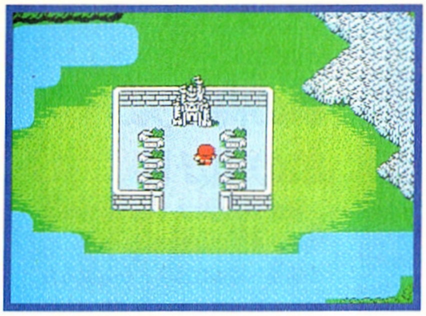
3人のパーティーではちょっと寂しいがハルクたちパーティーは単独でフィン城をめざした。





反乱軍キャンプ



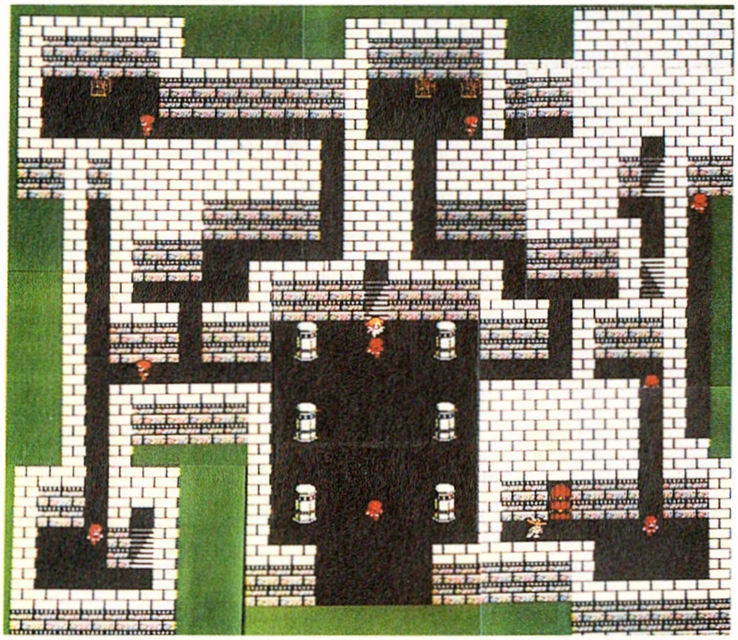


フィン城奪還の時がきた!!

思えばパーティーがフィンを追われたところからスタートしたこの物語も、長い道のりを経て、ついにふるさとの地を奪還するときがきた。それまで、帝国軍に支配され、町は敵戦士であふれ、町の機能は停止していた。そしてフィン城は硬くその扉を閉ざしてパーティーが入ることを拒絶していた。しかし、反乱軍のおかげでゲートは開き、いまパーティーは指令官目指してフィン城に足を踏み込んだ。

1F

このフロアには上への階段が2つ。それに右側に隔離された階段がある。地下への階段だが行きかたは不明。



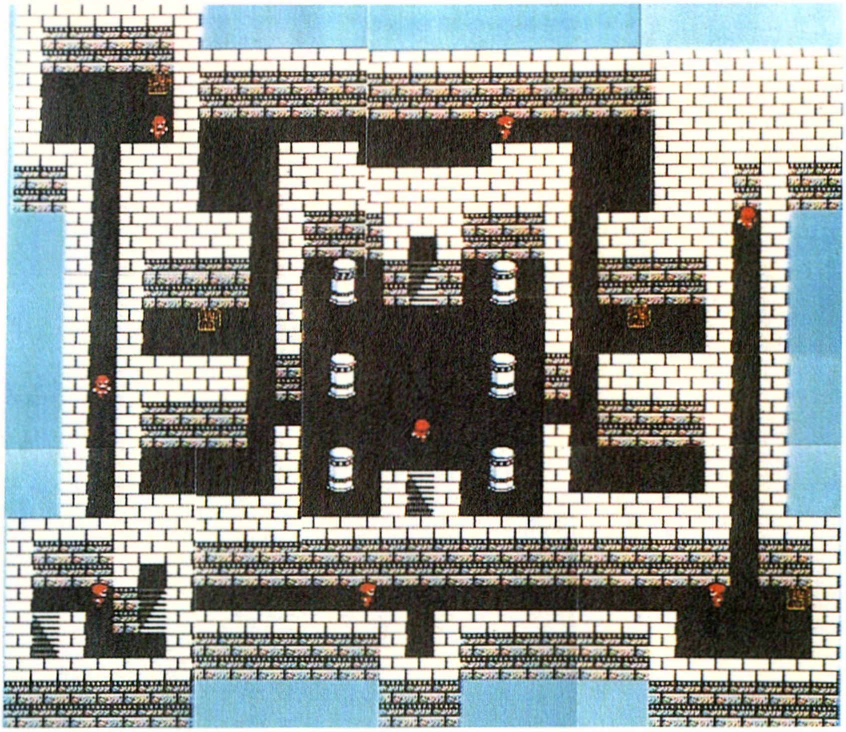
フィン城にレイラがいた

3人パーティーでフィン城へ乗り込むとそこにレイラがいた。そして「いっしょに戦うよ、連れていっておくれ」というではないか。レイラとはディストの洞くつでいっしょに戦った仲。そのとき、魔法の本もたくさん持たせたし、パワーアップも充分にしているだけにこれは頼もしい。はっきりいってゴードンより頼りがいがあると思うだけに彼女の参加はラッキーなのだ。



2F

左右の通路は一見独立して行けないないように見えるが、行きかたがある。宝箱は開けて損はない。



フィン城で出現するモンスター

デスフラワー



HPMAX	540
MPMAX	0
攻撃力	40
攻撃効果	混乱
防御力	40
効果なし	精神・神経
弱点	冷気・炎
特殊防御	なし

ブレイン



HPMAX	240
MPMAX	0
攻撃力	40
攻撃効果	なし
防御力	25
効果なし	神経・死
弱点	精神
特殊防御	なし

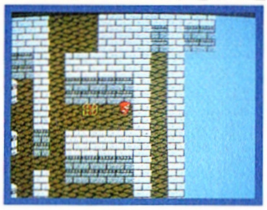
コラム

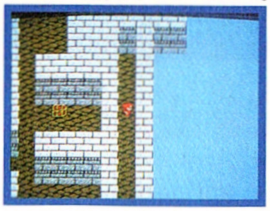


HPMAX	240
MPMAX	0
攻撃力	40
攻撃効果	なし
防御力	40
効果なし	精神
弱点	なし
特殊防御	なし

壁をすりぬけて進もう!

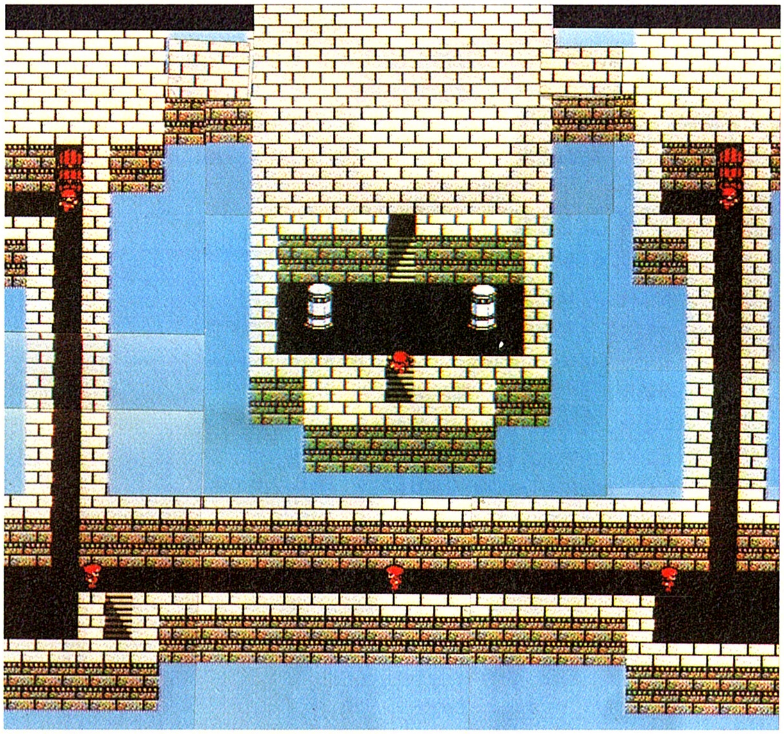
2Fはマップを見るとわかるように、中央広間、左のT字型通路、右の逆L字型通路、そして左下の階段の3つのブロックに分かれている。問題は左右の通路だ。ここは一見隔離されているようだが、実は秘密の通路が隠され、ある地点の壁にすりぬけられる通路が隠され、通路へ進むことが可能となっているのだ。

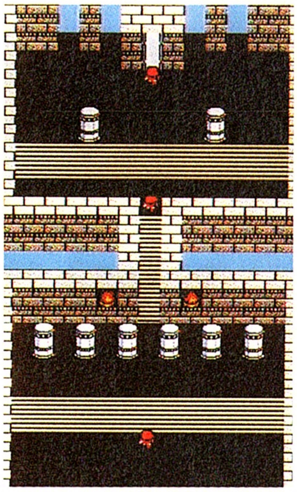




3F

中央の上へのスペースと周囲の通路に完全に分離されている。ここでは周囲の通路にある２つの扉が重要である。



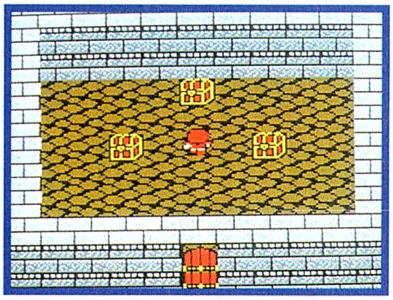


扉の向こうに鏡の間が!?

通路の左右にある扉の片方は宝箱が、片方には鏡の間がある。この通路へ来るには１Ｆから違った階段を登ってこなければならない。

この鏡の間は来ることはできるけれど、現時点ではどんな役割を持っているのかわからない。だから、見学にくるとしても指令官を倒して、フィン城を奪還してからにしたほうがモンスターと戦わなくていいから無難なのだ。

また、宝箱の中身はそれなりにけっこうな物なので、これも指令官を倒してフィン城奪還してから取りに来ることにしよう。

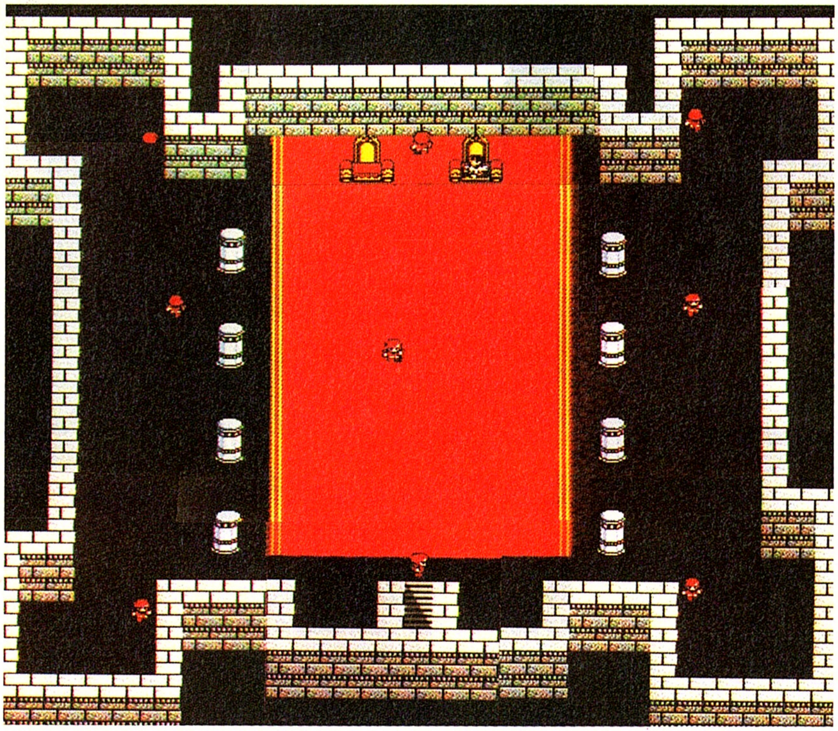


◀一方の扉の部屋の中に３個の宝箱が置かれてある。全部開けてみよう

フィン城・大広間

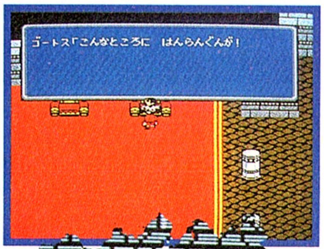
4F

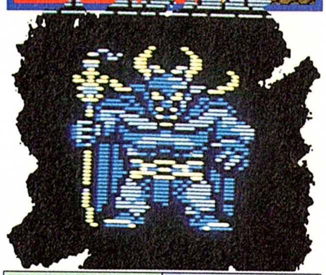
ここがフィン城最上階の大広間だ。本来なら国王と女王がいるフロアであるが、現在はここに指令官がいるのだ。



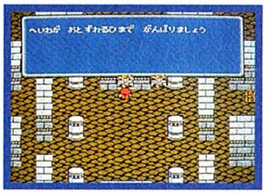
フィン城の指令官との戦い

大広間の玉座にフィン城指令官・ゴートスが鎮座している。こいつを倒せばフィンに平和がもどるはずだ。しかし、さすがに皇帝からフィン城をまかされているだけあって、ステータスを見てもらうとわかるとおり一筋縄ではいかない。特にその攻撃が酒とヘイストという変則パターンで戸惑う。酒とはおそらくバッカスの酒でこれを使うことによって自らの攻撃力をアップさせる戦法だ。ゴートスには弱点らしい弱点がないからオーソドックスにメンバーのもっとも得意な攻撃を繰り返して倒すしか手はない。白魔法ケアルを有効に使うのだ。

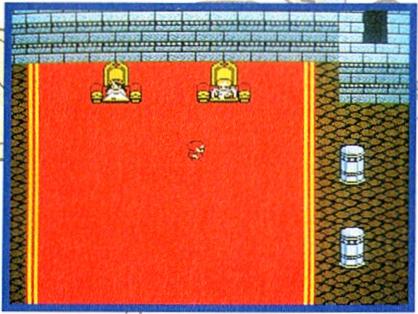




攻撃パターン	さけ、ヘイスト
ＨＰＭＡＸ	2000
ＭＰＭＡＸ	80
攻撃回数	06
攻撃命中率	90
攻撃力	70
攻撃効果	なし
回避回数	01
回避率	65
防御力	60
魔法防御回数	5
魔法防御率	40
モンスター種別	なし
効果なし	なし
弱点	なし
逃走度	50
特殊防御	なし



▲敵指令官ゴートスを倒すとモンスターも逃げ出し、フィン城には王国の戦士がもどってきた

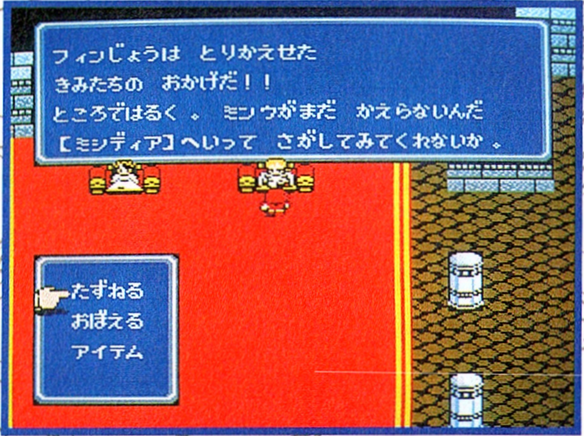


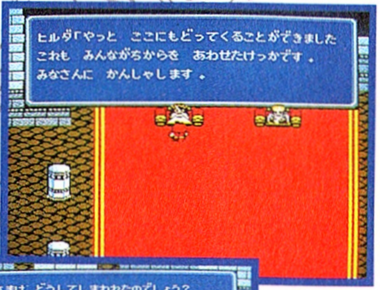
そしてフィンの町に人々がもどった！

フィン城の指令官ゴートスを倒すと、フィン城には反乱軍が、というよりフィンの戦士たちがもどってきた。そして町にいた帝国軍も撤退して、国民がふたたび生活を始め、町に活気がよみがえったのである。しかし、ヒルダの心には不安の種が1つ重くのしかかっていた。ミンウがもどってこないのだ。いったいどうしてしまったことか…。そしてヒルダはパーティーにミンウを探すよう依頼するのであった。

✣ミンウの消息をたずねて…ミシディアへ

大広間にヒルダとゴードンがいた。ヒルダがパーティーに感謝した後こう付け加えた「ひとつきがかりなのはミシディアへ向ったミンウのことです。あれから何の連絡もありません。ミシディアへ行ってくれませんか？」と。そこでミシディアについて情報収集をしてみると、ミシディアが魔導師の国であること、そしてミシディアの塔には強力な魔法が封印されていること、封印を解くには仮面が必要であること、その仮面はなんとフィン城の地下にあることなどがわかった。しかし、地下への扉はどこに……？





▶指令官を倒してヒルダに会うと感謝の言葉をかけてくれた



◀ゴードン同様に兵士もミンウの安否を気づかっているようだ



▲フィン城内でミシディアについての情報収集をおこなうと…



▲ミシディアの町にある古代の書物とはいったい何か？



▲ミシディアの塔に封印された強力な魔法のカギは仮面にあるらしい



▲ミシディア魔導師の国。彼らの魔法の力をかりないと皇帝を倒すのは不可能だ

かくし扉を知る者

「この城の地下に白い仮面があるそうです。地下へ入る扉を開くには呪文が必要です。［エクメトテロエス］」という情報をヒルダから聞いた。たしかに1Fのマップを見れば右に階段があっておそらくその階段から地下へ降りると思うのだが、かくし扉の位置はヒルダさえも知らないという。ではいったいだれが？　ヒルダよりも城にくわしい者がいるとすればそれは世界一の泥棒ポールだけ。フィンの町でポールを探すんだ。

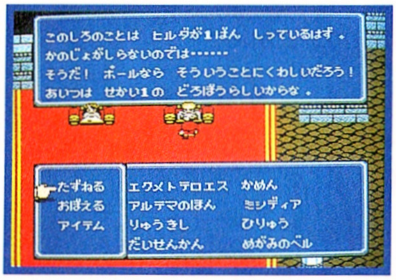


▲白い仮面がこの城の地下にあるという、そして隠し扉を開く呪文を確認

まず地下へ行こう

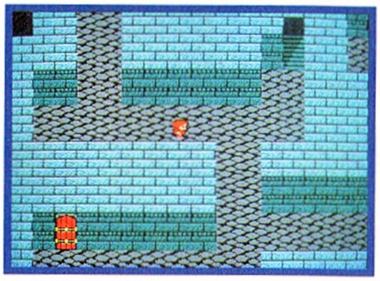
ミンウを探すためにミシディアへ行くようにいわれたパーティーであるが、情報からまずフィン城の地下にある白い仮面を探しにいくことになった。秘密の扉はポールから聞き出して、1Fで隔離されていた階段を降りると、そこには広大な地下が広がっていた。しかも、ここにはまだモンスターたちが生息しているではないか。ふたたび過激なバトルが展開されることとなる。早いとこ白い仮面を見つけて、ミンウを救出にそして究極魔法を記した〔アルテマのほん〕を手に入れるんだ。

▼フィン城のことをヒルダ以上に熟知している人物、それは世界一の泥棒ポールだ





◀さすがポール、ちゃんとフィン城の地下への隠し扉の場所を知っていた


◀フィン城の地下だ。ここにはまだモンスターが徘徊している

フライデースペシャル特別版

スーパーマリオブラザーズ3完全必勝本

SUPER MARIO BROS. 3™

すべてを見せるPART★2登場!!

1月中旬発売予定

すべてを見せるPART★2はすごいぞ

- ★ワールド8までの全マップ
- ★禁断の裏ワザ大全集
- ★ページたっぷりの大型判

予価580円



PART★1
定価390円
発売中

ドラゴンクエストIIIマスターズ★クラブ

きみはもう
マスターズクラブに入ったか?

- 作者たちは語る
- 友の会入会報告
- メンバーズ・レポート
- 悲劇!!冒険の書消失!
- 呪文あれこれ
- アイテムマニア集まれ!
- マイキャラばんざい!

発売以来



これを買えば
きみもクラブの一員だ!!

- ロトはどこからやってきた?
- 地名の由来を探る
- ドラクエIV大予想
- ドラクエIIIよもやま話
- メンバーズ・レビュー
- 勇者くにひろ冒険の書
- 堀井雄二ドラクエIIIQ&A

大反響!!

定価480円／発売中　JICC出版局



クッパ城まで一気に攻め込むんだ！

SUPER MARIO BROS. 3

スーパーマリオブラザーズ3

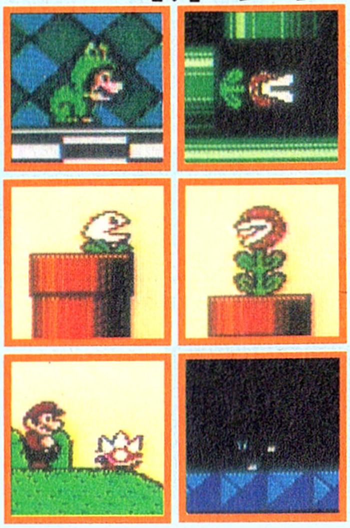
■任天堂
■発売中
■¥6500
■カセット(2M+1M)

WORLD▶7
WORLD▶8

攻略マップ一挙公開！

こうりゃくまっぷいっきょこうかい

★新キャラクターもまだまだ登場するぞ!!★



いよいよマップ紹介も、今週はワールド7、8だ。

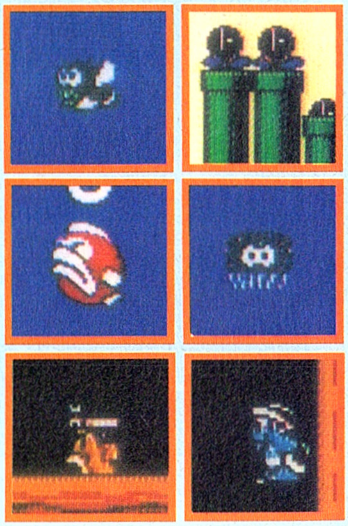
ワールド7は土管の国。どこのコースを通っても、土管、土管また土管の土管だらけの世界だ。コースマップ自体が、小さな島々に分かれていて、島と島を行き来するのにも、土管のお世話になるんだ。大変だぞ。

難しさも一級品だから、ここに来るまでに、絵合わせやカード集め、無限増殖技で、できるだけマリオを貯めておくこと。でないとすぐゲームオーバーになってしまうからね。

一方、ワールド8はスーパーマリオ3のクライマックス、暗黒の国だ。ここに憎きクッパ大王が住んでいるという。ワールド8のコースは、上を通過しようとしても、問答無用でアクション画面に入ってしまうポイントが多いから厳しいぞ。雲のアイテムを使って、どんどん先に行ったりできないワケ。

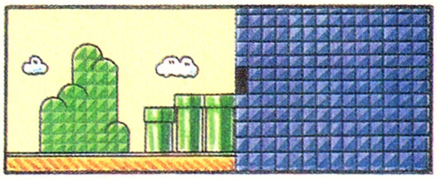
各コースも、超複雑迷路あり、高速スクロールありで、総合的な高レベルのゲームテクニックが要求される。笛を使ってワールド1から一気にワールド8へ来ても、ちゃんと指先のテクをマスターしてないと、クッパ大王まで辿り着けないんだ。

ということで、マップを見ればクッパ大王を倒せるワケではないけれど、ひとつ参考にしてがんばってみよう！エンディングはすぐそこだ！

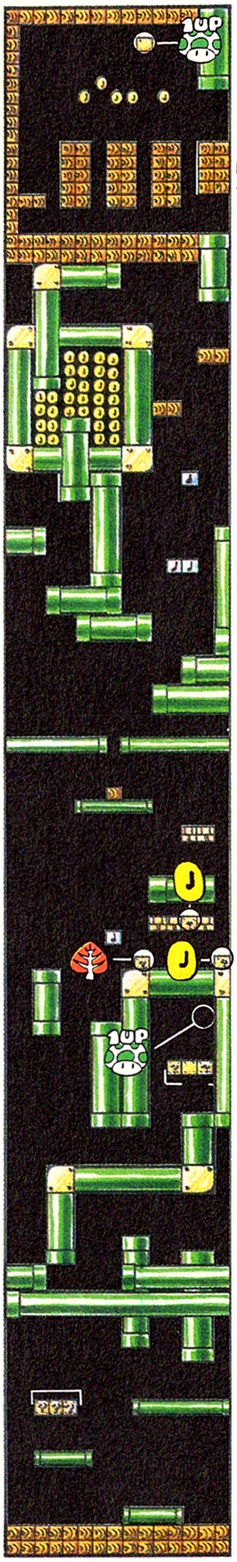


WORLD 7

WORLD7-1



●中央の入口に入ろう！



●ゴールへ向かえ！

●しっぽマリオで空を飛んで土管に入る。

●下から上へ登っていくコース。

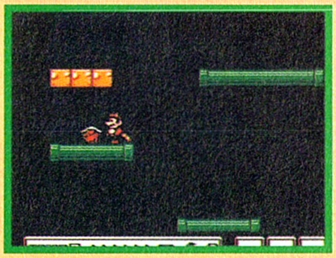
●横から出てくるパックンフラワーに気をつけて！

上へ上へと登っていく7-1コース

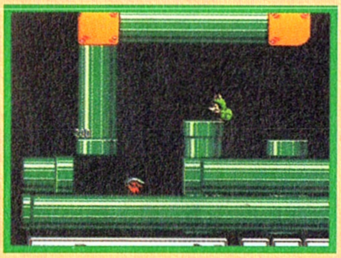
前のワールドで、下に下に落ちていくっていうコースがあったけど、今度はその反対に、上へ上へと登っていくコースだ。

途中邪魔をするのは、ノコノコとパックンフラワー。パックンフラワーは今までの通り、土管に引っ込んだときに通り抜ける方法でもいいけど、あたりをウロツイているノコノコを持って、投げつけてやってもいい。

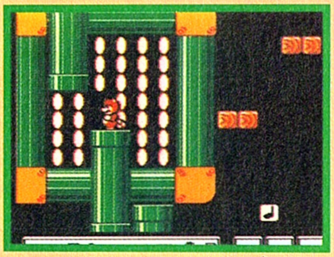
それとコースの最上階附近では、1UPキノコを取れる場所がある。これは逃したくないね。赤いパタパタが、上下に揺れているから、ちょうど上に行ったところを見計らって、上に乗るんだ。そのとき、Aボタンを押したままにしておけば、上空にある隠れブロックを叩いて、1UPキノコを出せるぞ。1UPキノコを取ったあとは、右側にある土管に入れば、ゴール手前に出る。



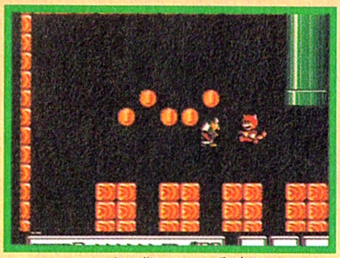
▲ここのノコノコを持って上の土管に入る



▲そのノコノコでパックンフラワーを退治



▲しっぽで空を飛ばないと中には入れない

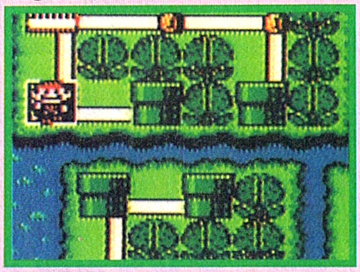


▲ノコノコを踏み台にして1UPキノコを

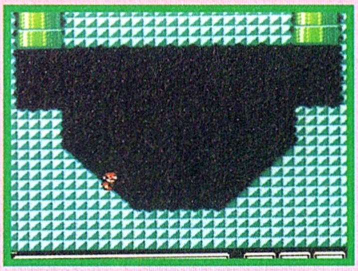
土管でつながった島々

ワールド7のマップは、一見バラバラに分かれているようだ。でも実は地下で土管同志がつながっているよ。

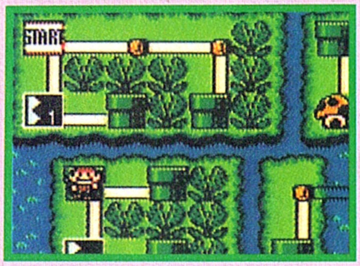
それとマップ上、2ヵ所にあるパックンフラワーは、上を通っただけで、強引にアクション画面に変わってしまうから注意しよう！



▲海を渡って行ければいいのにねー

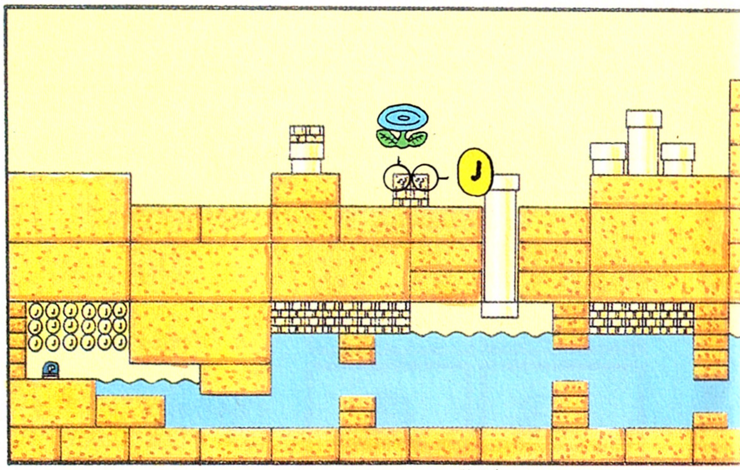


▲土管を使って、島々を渡っていくんだよ！

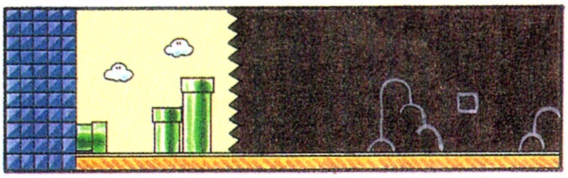


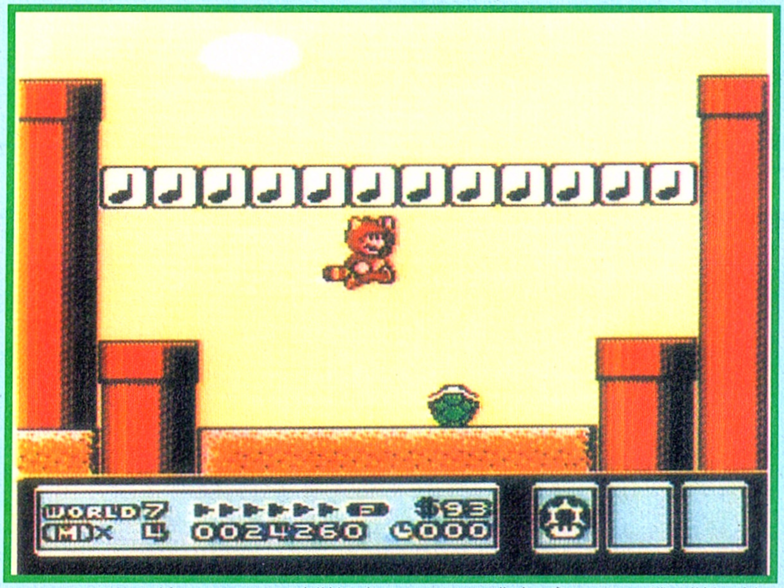
▲コース上にもパックンフラワーがいるぞ

WORLD7-2



●Ⓟスイッチで出したコインは、カエルマリオでないと全部取ることはできないよ。



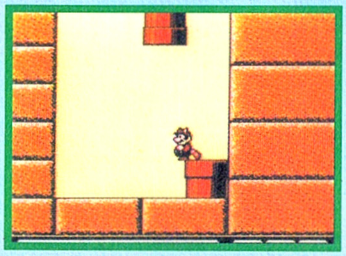


▲オンプブロックは隠れブロックだ。一度下に落ちるとオンプが邪魔で上がれない。左の土管へ迂回

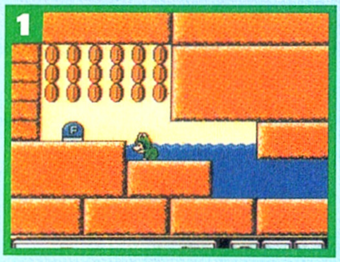
②コースは土管林なのであります

まずスタートするとプチパックンが行く手を阻むぞ。その附近にはアイスブロックがいくつか積まれているハズだから、それを投げてやっつけてやろう。

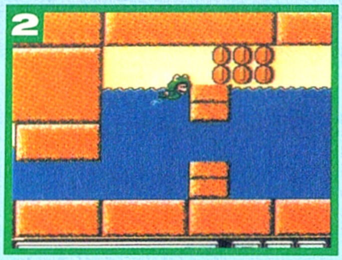
そのあとは、パックンフラワーにやられないように、右へ右へ進んでいけばいいのだけど、途中たくさんある土管のいくつかには入れる。キノコを取って大きくなるチャンスだぞ。また、土管を通って地下水源コースに出ると、コース左端にⓅスイッチが置いてある。これを踏んで、附近のコインを全部取ると、ラウンドをクリアーしたあとで、マップ上に隠れキノピオの家が出現するんだ。チャレンジしてみよう。でも水中だから全部のコインを取るには、速く泳げるカエルスーツが必要だよ。



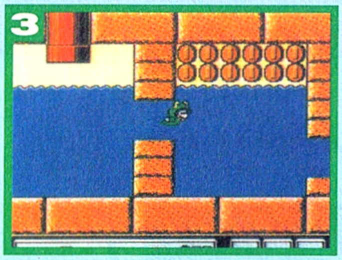
▲土管に入ると、こんなふうに?ブロックの隠されてる部屋に出ることもあるよ



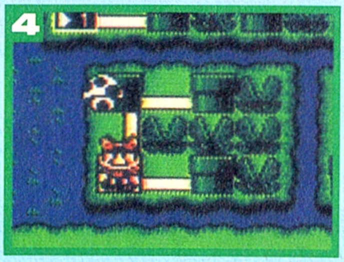
▲隠れキノピオの家を出す方法。まずあらあじめカエルマリオになっておいてから、Ⓟスイッチのあるところへ行こう！



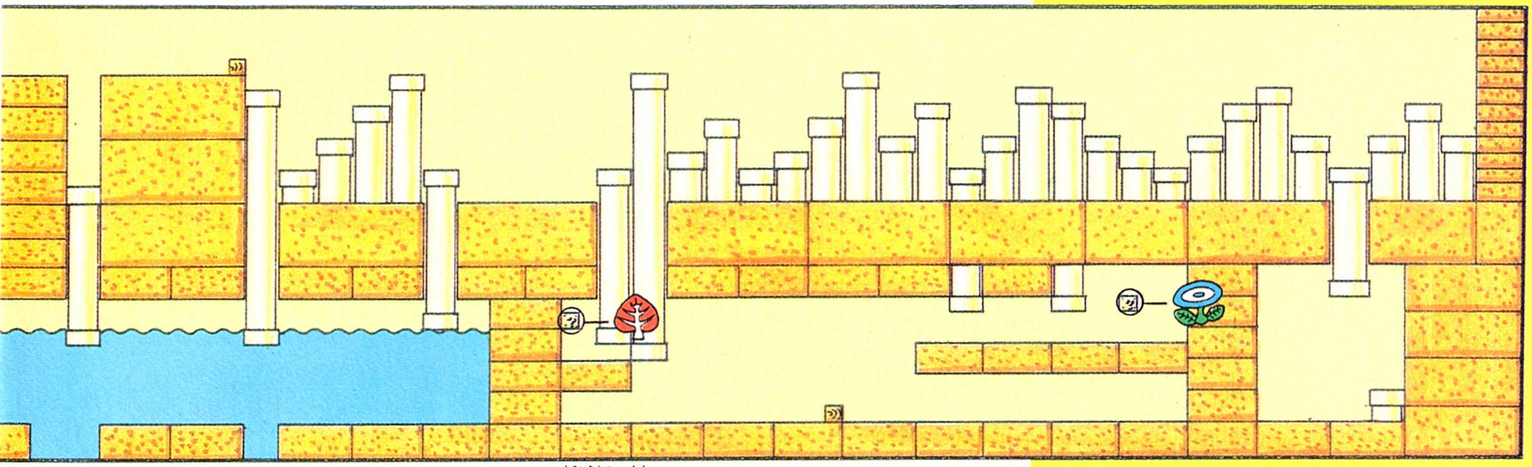
▲Ⓟスイッチを踏んだら、急いで右へ泳いでいく。ブロックがコインに変わってるから全部集めるんだ！　ひとつ残らず！



▲さらに右に行くと、まだコインがある。ブロックに戻ってしまう前に、全部取ること。ひとつでも残したらアウトだ



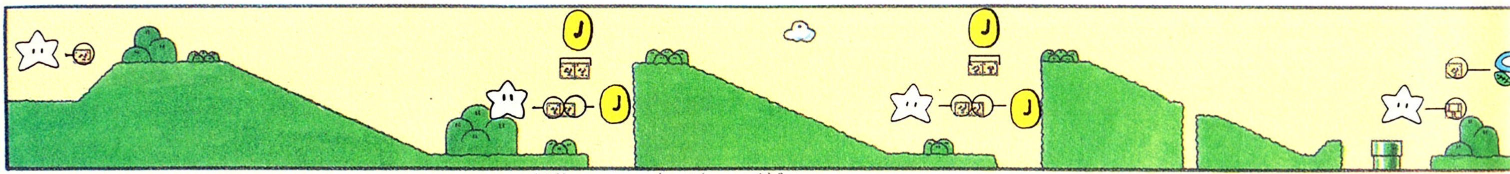
▲ラウンドを終えて、マップ画面になったとき、ホラ隠れキノピオの家がでた。貴重なアイテムがもらえるぞ！



●オンプブロックが横一列に隠れている。



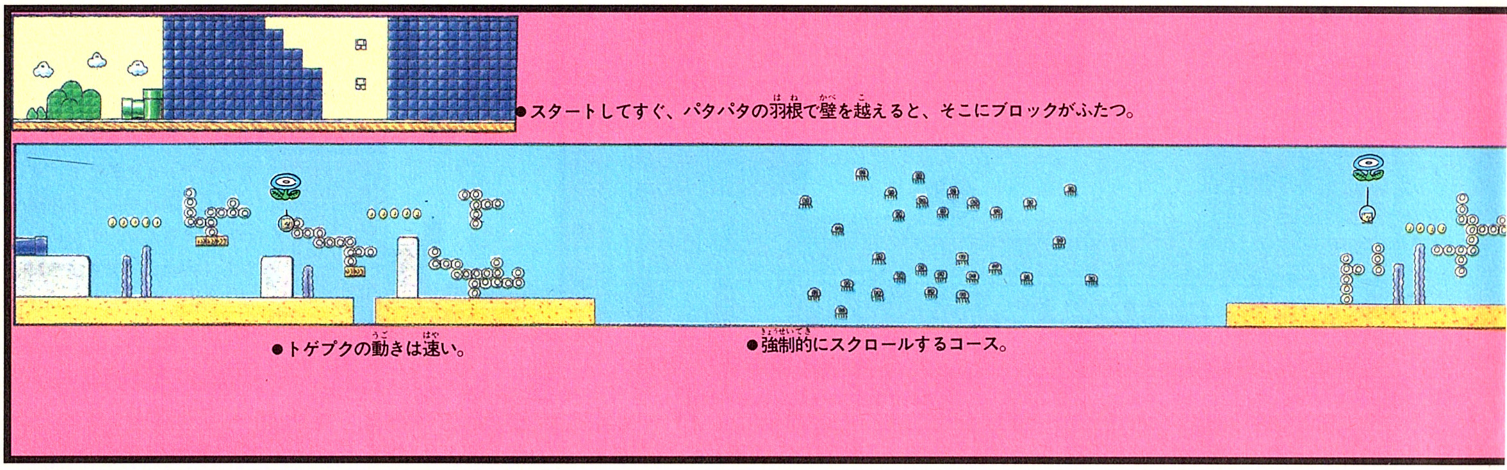
WORLD7-3



●連続でスターを取り続けると有利だ。

●トゲゾー踏むなよ。

WORLD7-4

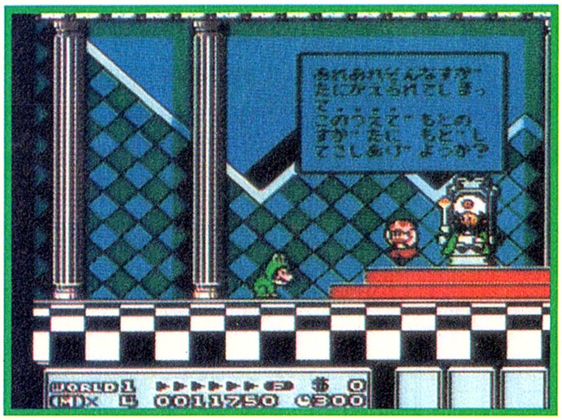


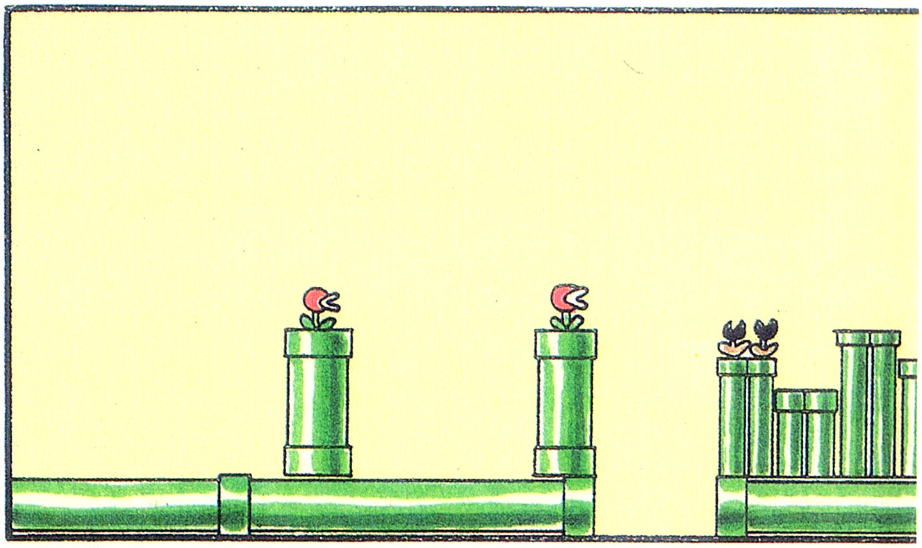
●スタートしてすぐ、パタパタの羽根で壁を越えると、そこにブロックがふたつ。

●トゲプクの動きは速い。

●強制的にスクロールするコース。

WORLD7-パックンフラワー1

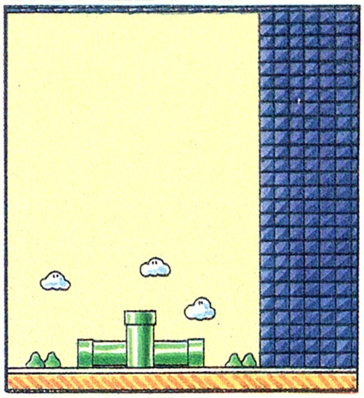




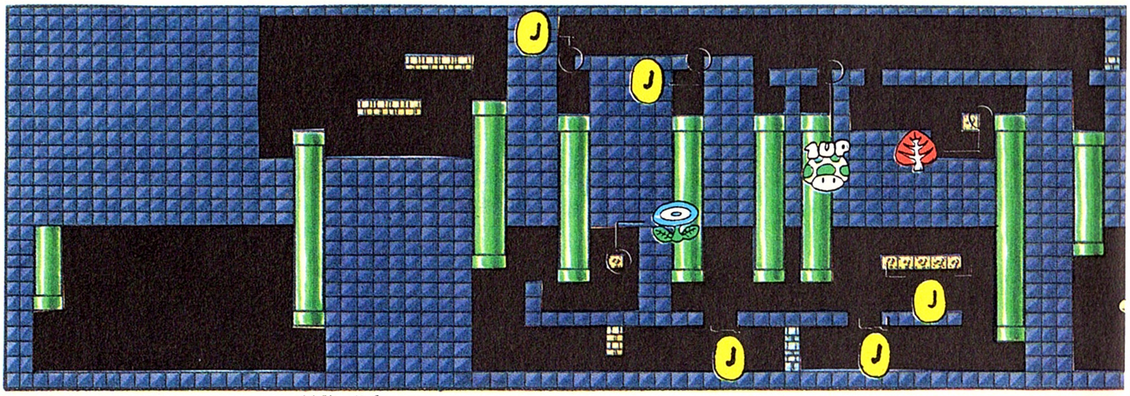
●土管から顔をのぞかせているのはファイアーパックン

●この細い土管にいるブラックパッ

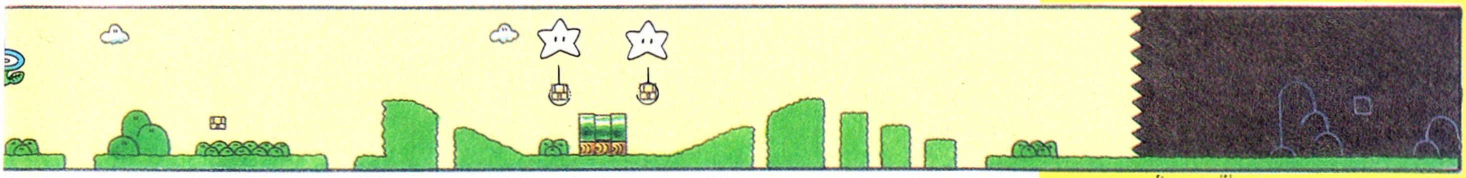
WORLD7-5



●スタートは土管に入って。

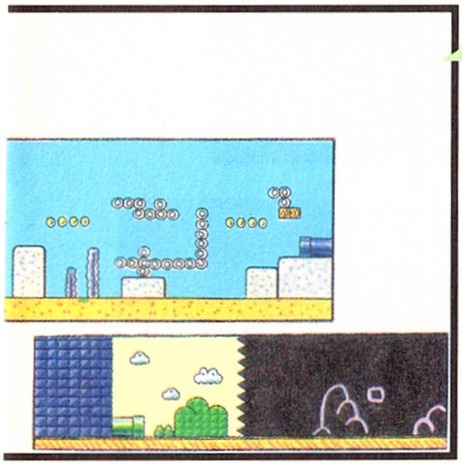


●完全な迷路になっているコースだ。



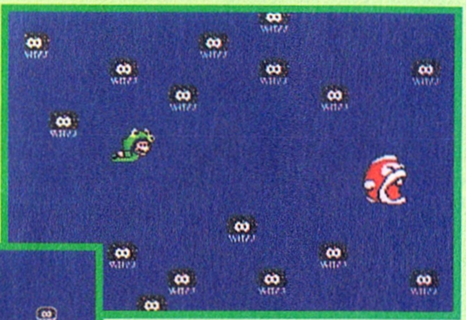
●ジュゲムがやってくる。

●ゴールへ向かって走るんだ。

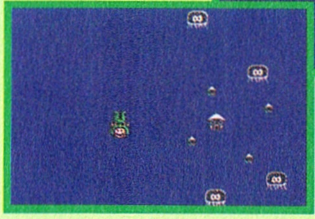


潮流に負けるな！④コース

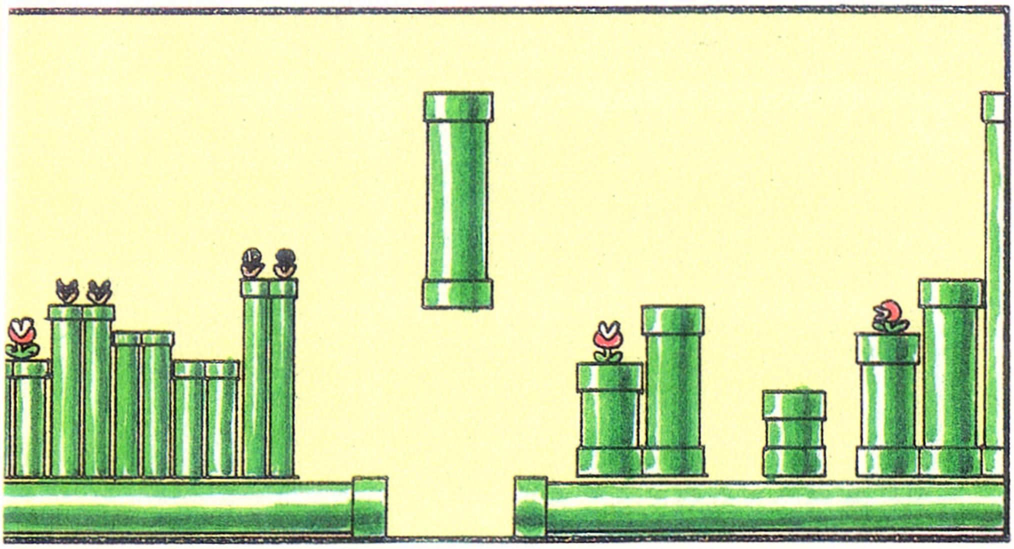
水中コースで唯一強制的に画面が進んでいってしまう面だ。次から次に敵キャラクターが流れてくるので避けるのも大変だ。たとえばトゲプクプク。こいつは動きが速い。でも一直線にしか進まないから、一度避けてしまえば、もう戻ってくるコトはない。またこのコースに出てくる子連れゲッソーは、子供ゲッソーを放射線状に散らしながらやってくる。そばに近寄ると危険だぞ。しびれくらげは、無敵マリオでも倒せない無敵キャラクター。避けるしかないよ。



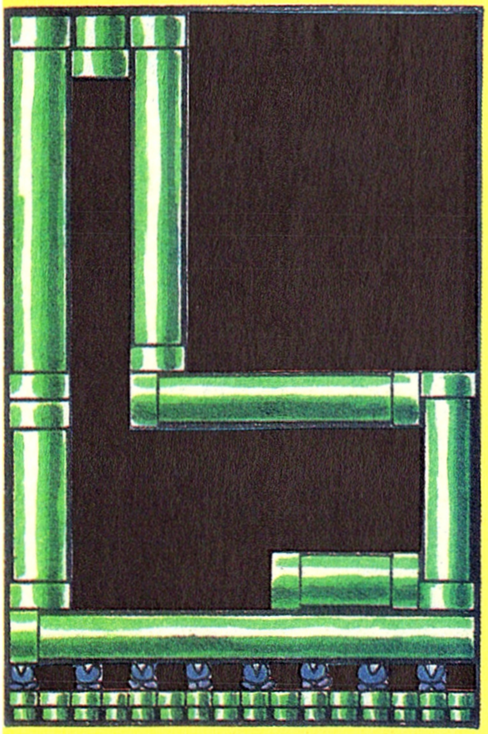
▲しびれくらげの大群だ。慎重に泳いで抜けよう。少しでも触れるとビリリです



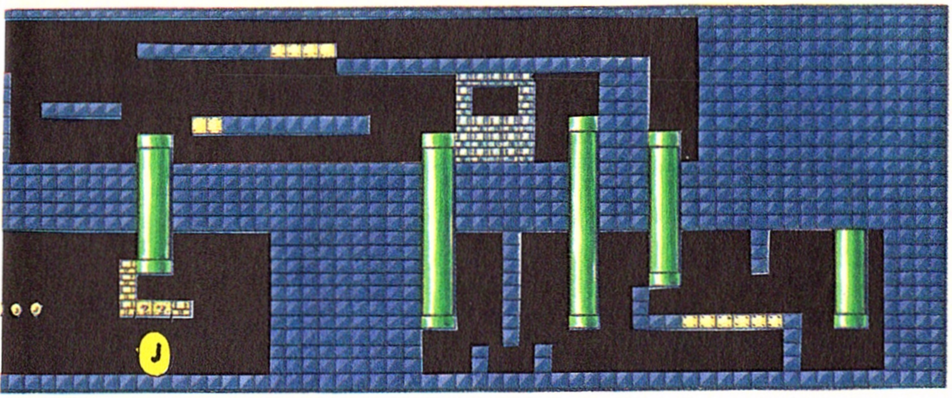
◀子連れゲッソーは、カワイイ。でもやられると腹は立つ。ムカムカ



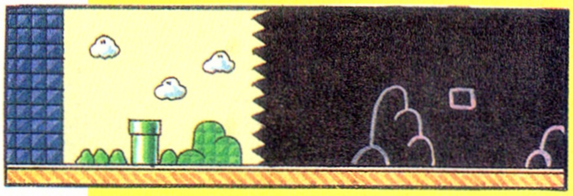
クンは無敵。土管に首を引っこめたときに通るべし。



●宝箱を取ったらコースクリアー

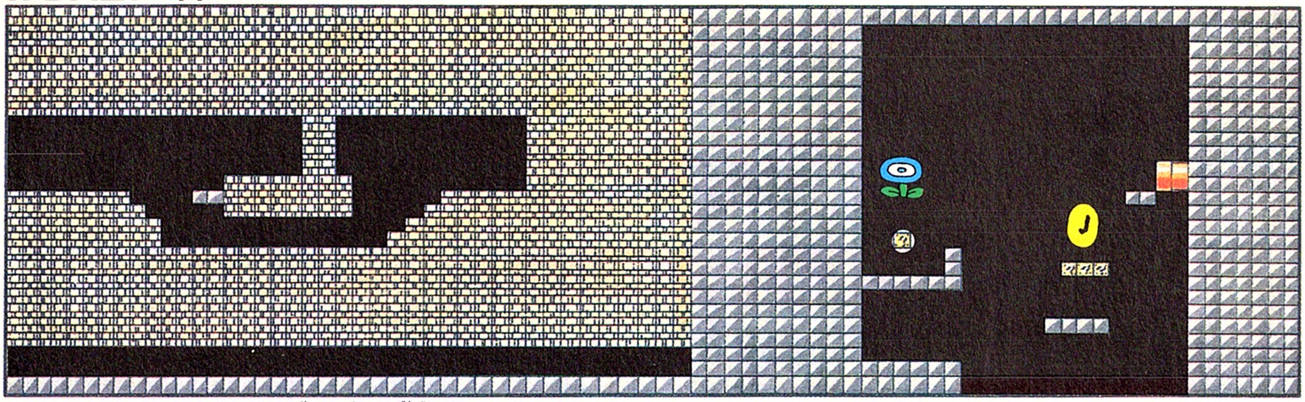


●隠れコインが道をふさいでいる場合が多いぞ。



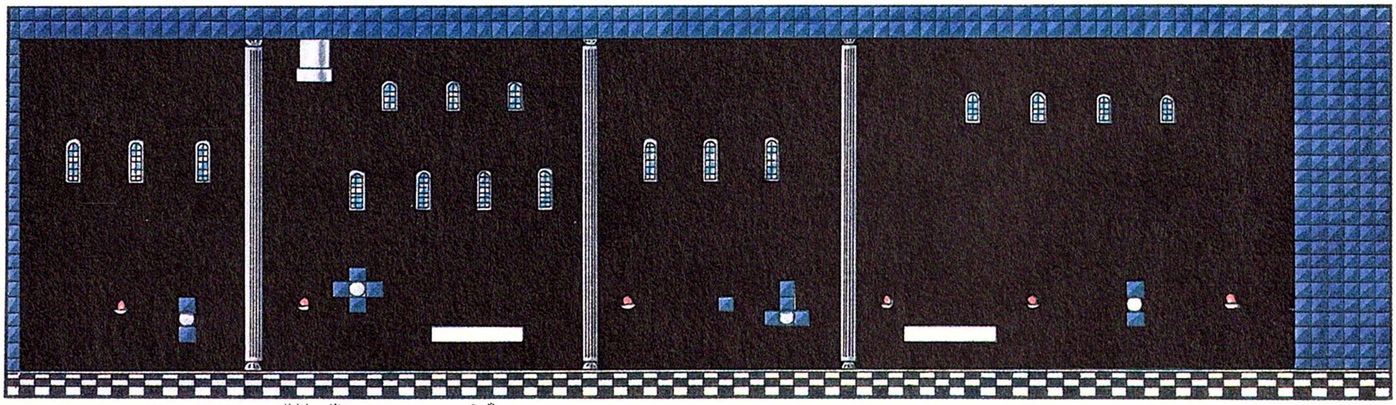
●ゴールインして！

WORL7-砦1



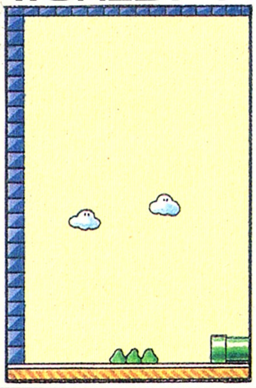
●ブロックがたくさん。Ⓟスイッチを出して踏めば全部コインになっちゃうぞ！

●意味ありげで実はなにもない。

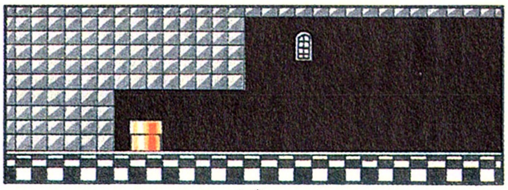


●土管に入ってブンブンの部屋へ。

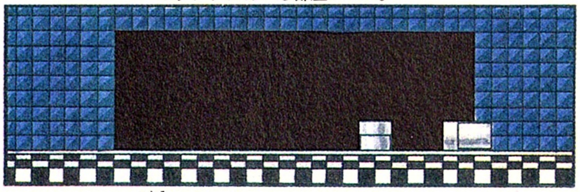
WORLD7-7



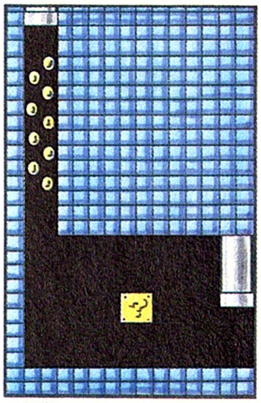
●土管のなかに入るべし。



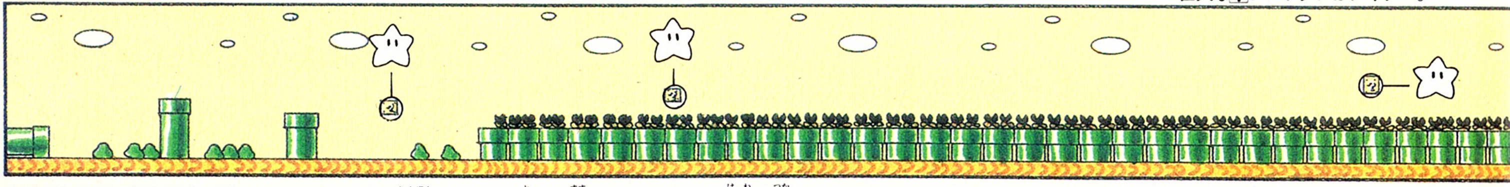
●ブンブンのいる部屋がココ。



●いわゆるタダの通路です。コレは。

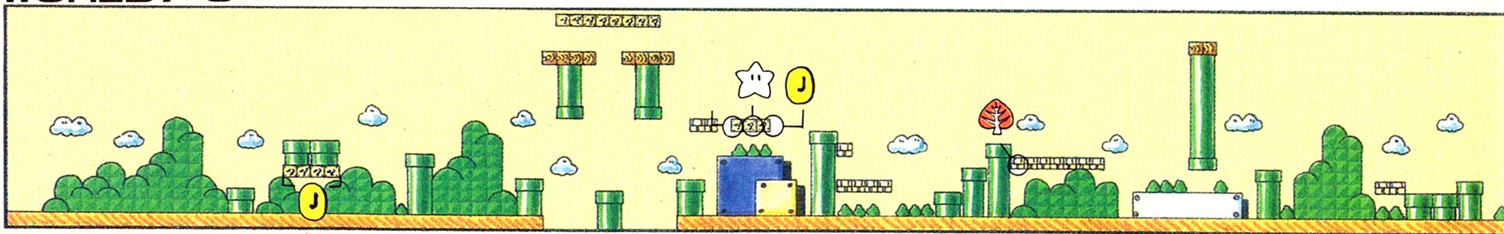


●巨大な？ブロックにはアイテム。



●連続でスターを取って進むか、パタパタの羽根を使わないとクリアできません。

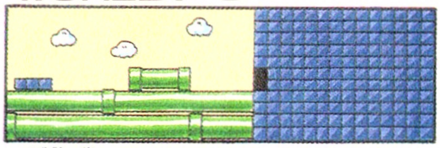
WORLD7-8



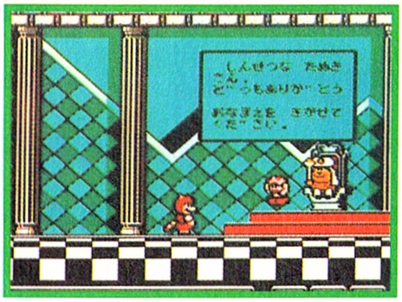
●土管にたくさん巣喰うパックンフラワーたち。

●スーパージャンプ台がある。出してボーナスステージへ。

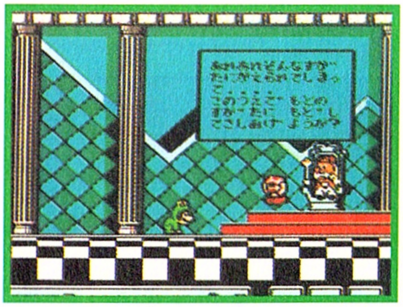
WORLD7-6



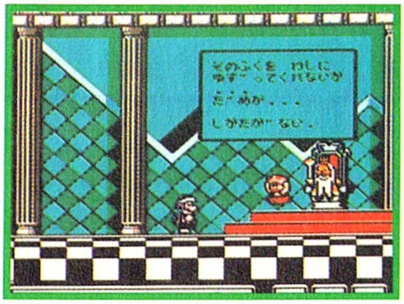
●入口に入ってくださいなー！



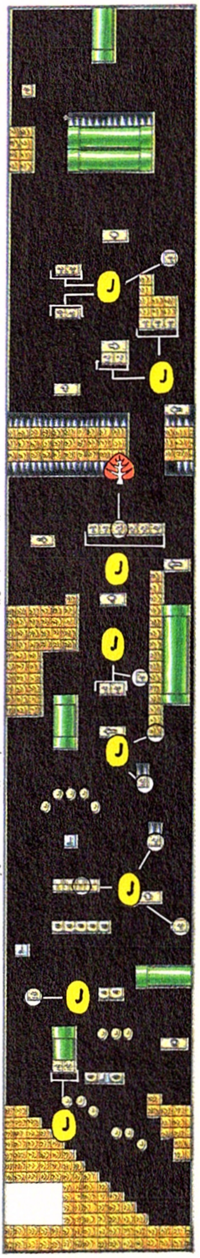
▲タヌキマリオで子クッパを倒すとメッセージが…



▲カエルマリオで子クッパを倒すとメッセージは…



▲ハンマーマリオで子クッパを倒してみよう！

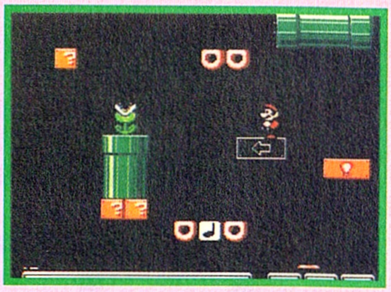


●下から上へ登っていくコース。不思議リフトを使いまくりなのよ。

リフトに乗っていこうよ、⑥コース

!リフトは上下左右

リフトは大きく分けてふたつあるんだ。ひとつは、!リフトで、これはマリオが上に乗ってジャンプするたびに、進行方向が90度変わる。障害物があっても、ジャンプして避けていけるからとても便利なリフトだぞ。動き出してから一定時間たつと消えてしまうので注意しよう。

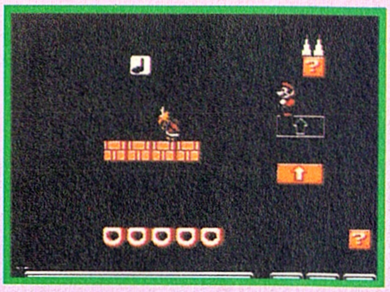


▲ジャンプするタイミングを調節すれば、狭いところも、リフトで通れちゃうよ！

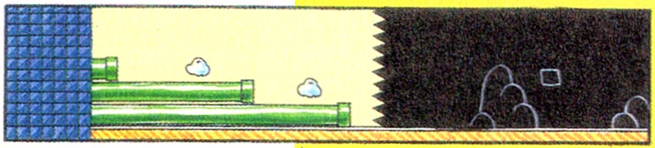
↑リフトは一方向へ

もうひとつは、↑リフト。↑リフトは、その矢印の示す方向にしか移動しない。上に乗って何回ジャンプしても、リフトは同じ方向に進み続けるんだ。

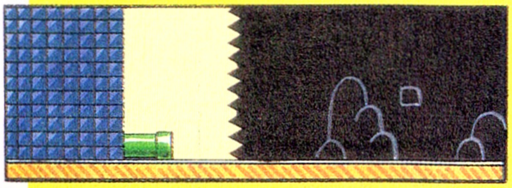
!リフトと同様、一定時間経つと消えてしまう。消失する少し前に、リフトが点滅するからそうしたらすぐ他に飛び移ろう。



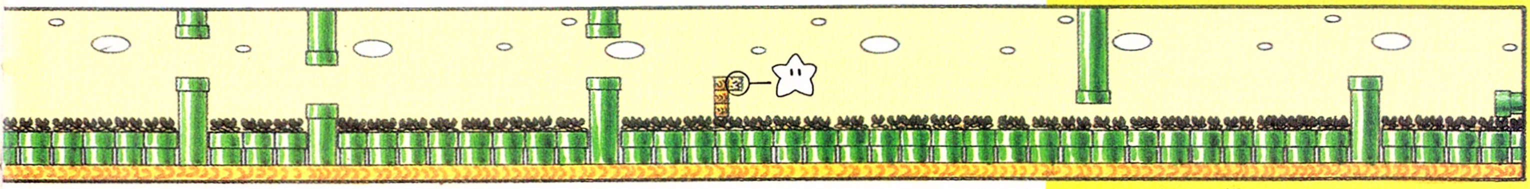
▲↑リフトは、進むルートが読める分、使いやすいともいえるだろうね。ふむ……



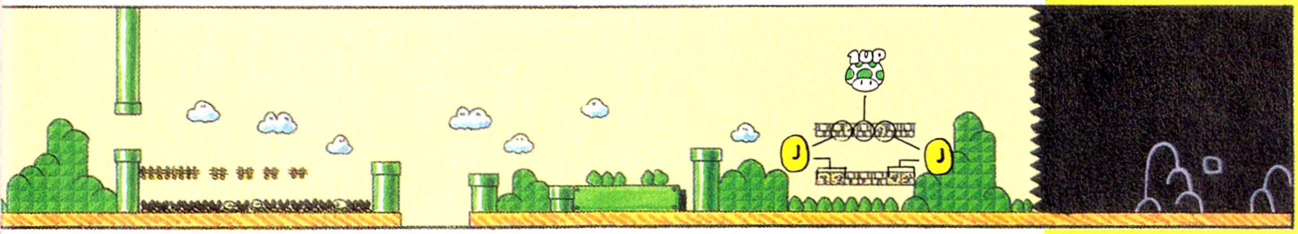
●ゴールへ向かえ！　カードがキミを待っている。



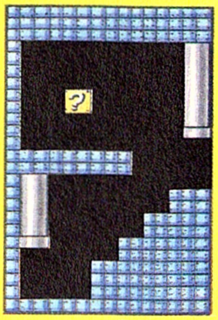
●W7―パックン②



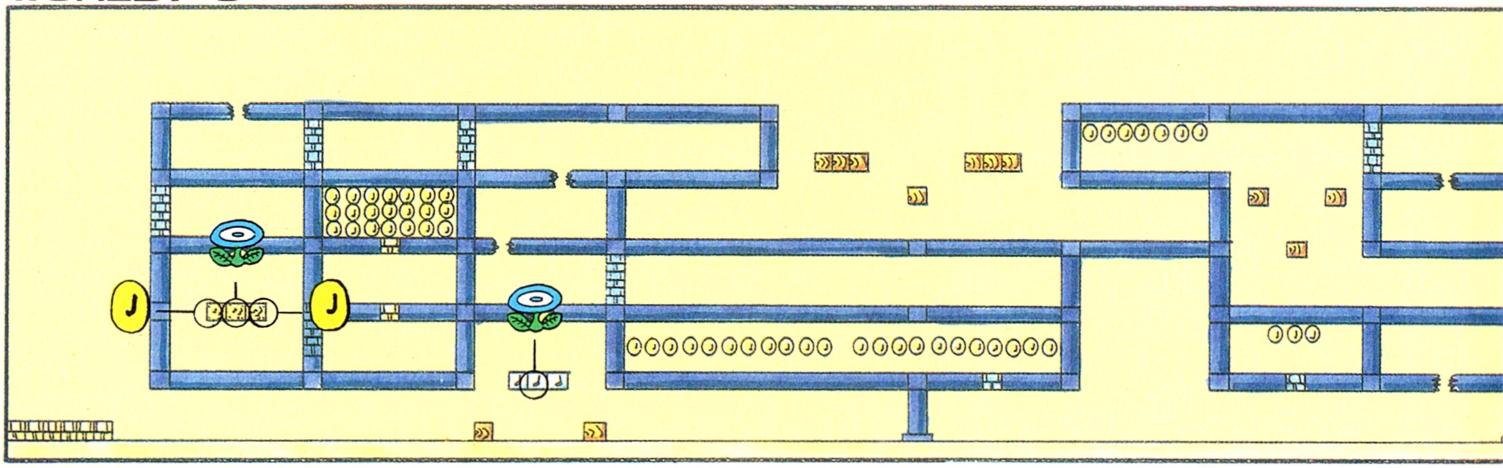
●ここのスターは、前のスターの効力が消えるギリギリで取れる。厳しい！



●火の玉をマシンガンのように吐くプチパックンがいるぞ。



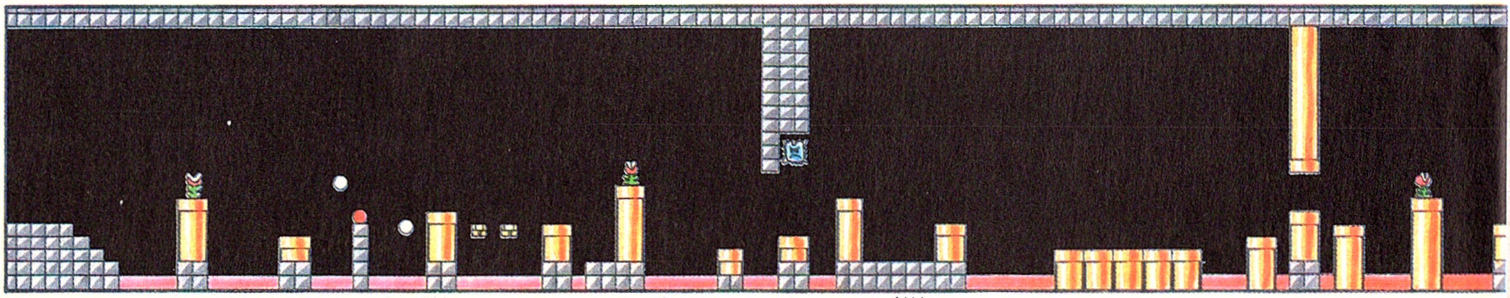
WORLD7-9



●パイプで迷路状になっているコースだ！

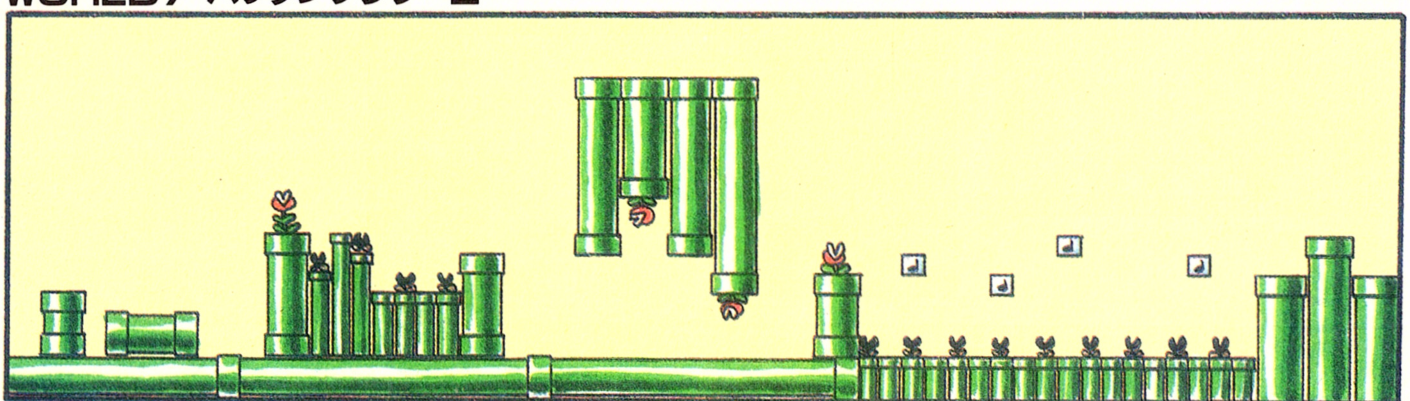
●あまり敵キャラは出てこないので難しくないよ。

WORLD7-砦2



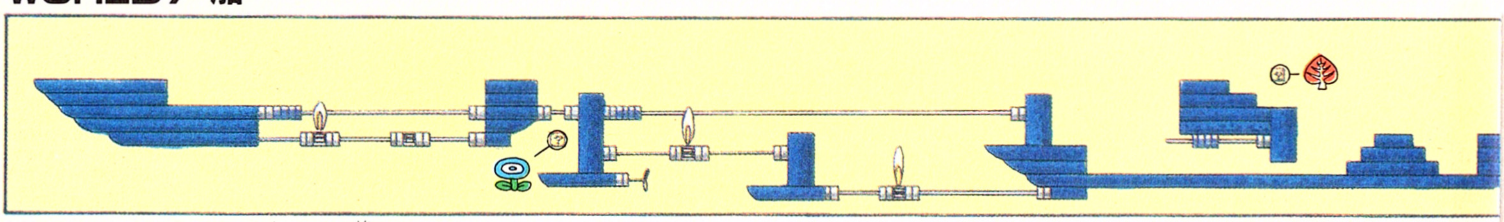
●マグマのなかからそびえ立つ土管。そしてそのなかから火を吐いてくるパックンフラワー。難関だ。

WORLD7-パックンフラワー2



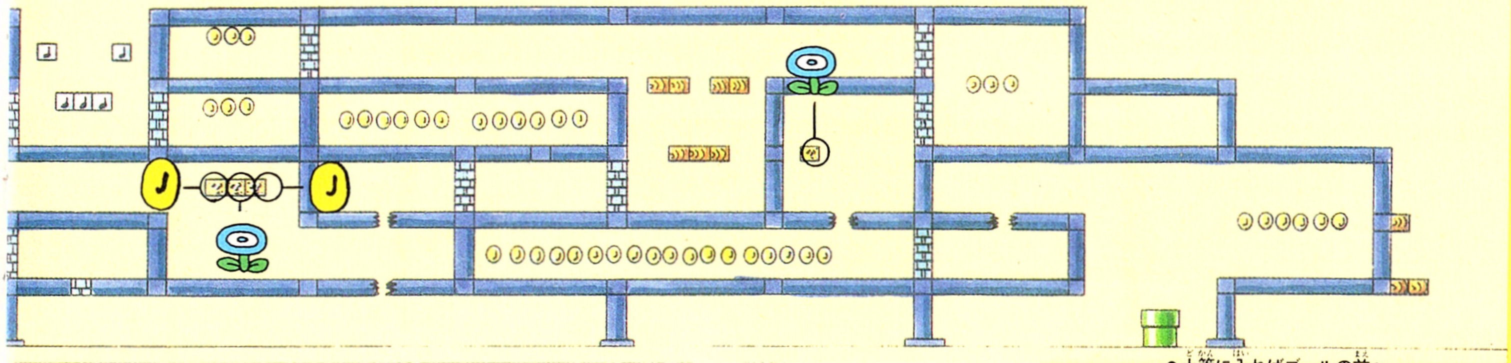
●土管だらけで、パックンフラワーとプチパックンがたくさん住んでいる。でもコース自体は短かいので、ゆっくり進んで確実にゴールへ行ってね。

WORLD7-船



●ボルト＆ナットがあちこちに仕掛けられた船。

●バーナーの炎はタヌキマリオなら、地蔵アタックでやっつけられる。

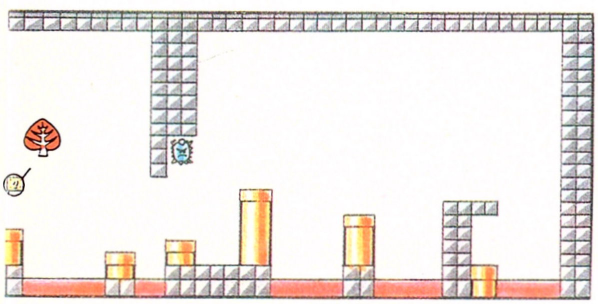


●コインを全部集めなくてもいい。めんど臭いものね。

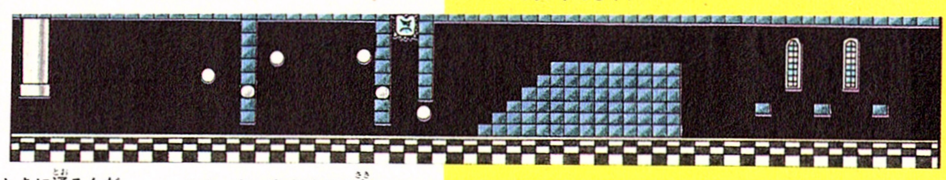
●土管に入ればゴールの前へ。



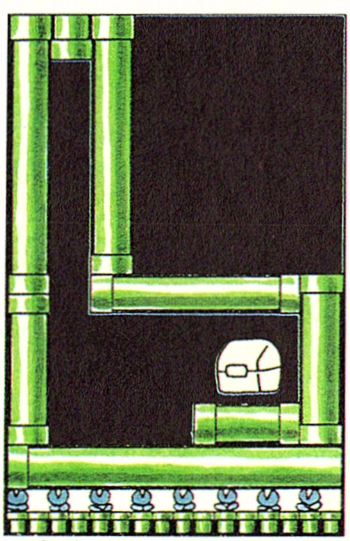
●ゴールに向かうのじゃ！



●ドッスンは一度ジャンプして近ずいて落下させ、上がっていくときに通るんだ

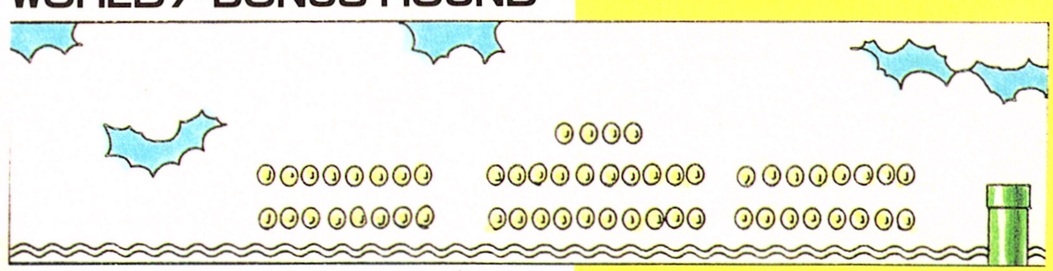


●クッキーをよけつつ先へ。

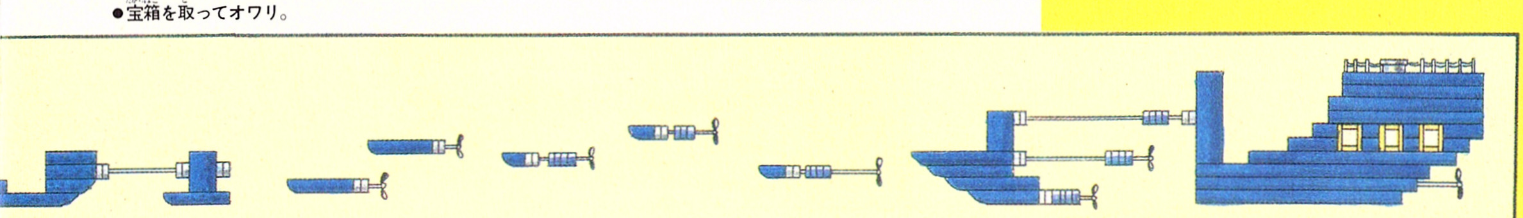


●宝箱を取ってオワリ。

WORLD7-BONUS ROUND



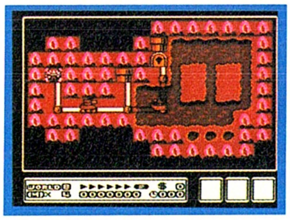
●コインを取りまくって幸せいっぱいだね！　ウキウキーッ！

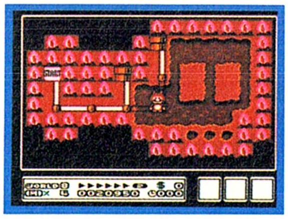


●足場が不安な今日この頃。

●子クッパに会いに土管へ。

WORLD 8

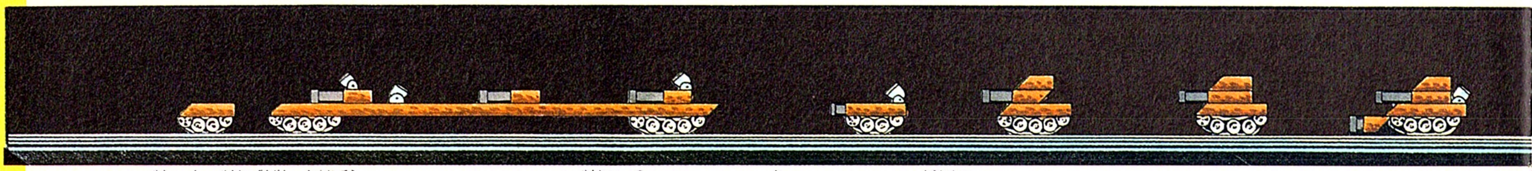




◀暗黒の国、ワールド8は、その名のように薄暗くて、不気味な雰囲気がただよう

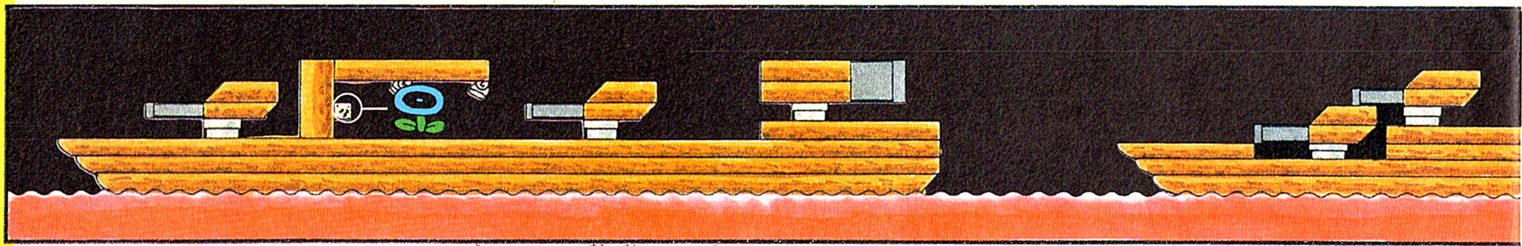
◀いくつかのマップ画面が土管でつながっているのでありました……

WORLD8-戦車1



●迫り来る戦車軍団。強制的にスクロールされるコース。戦車に乗っているプーの投げてくるスパナに要注意！

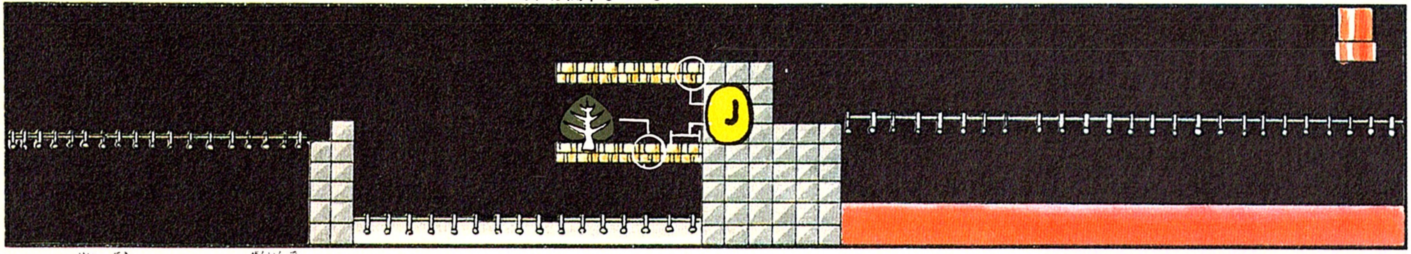
WORLD8-戦艦



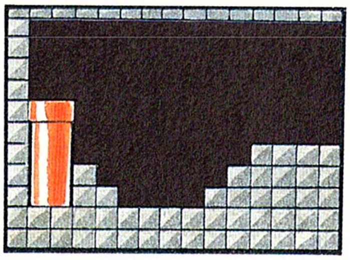
●?ブロックを取りにいくのは少し恐い。でも飛んでくタマをしゃがんでよけるテクがあれば簡単なモノよ！

●水中を泳ぐ手もある。そう戦艦の下を攻めるのだ！

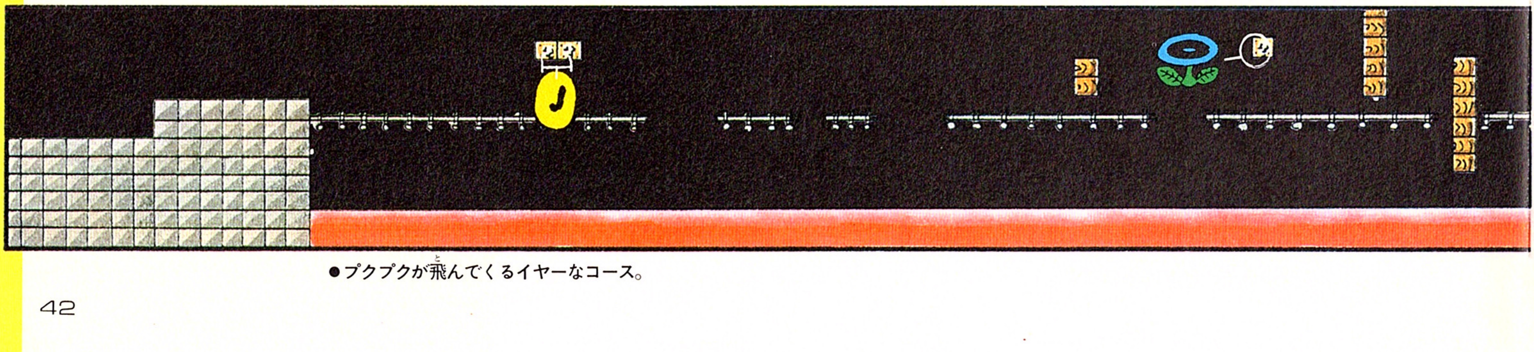
WORLD8-?-1



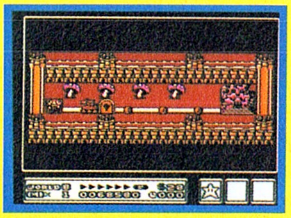
●ブロス系の敵キャラクターが全員出てくるコースなんだ！



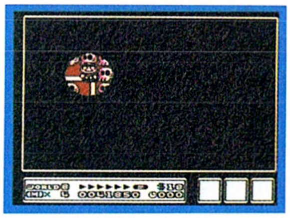
?-3



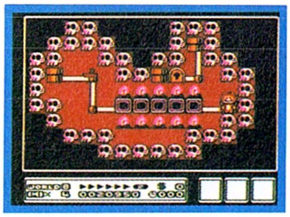
●プクプクが飛んでくるイヤーなコース。



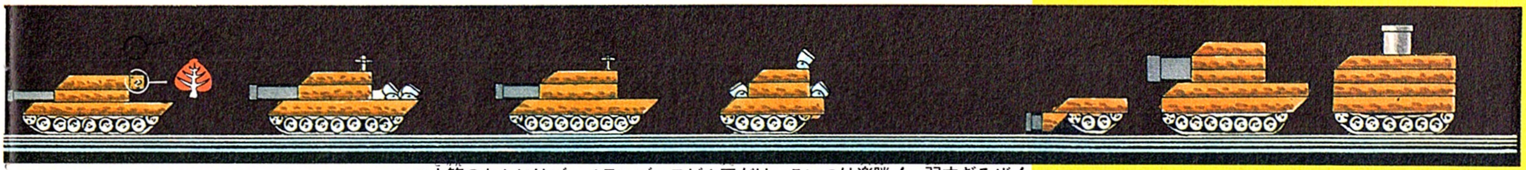
◀右端に見えるのが、最終目的地であるクッパ城だ。でかい。でかすぎるー



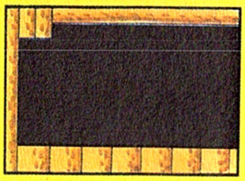
◀自分のまわりしか見えないほど暗いマップ画面のところもある。心細いな

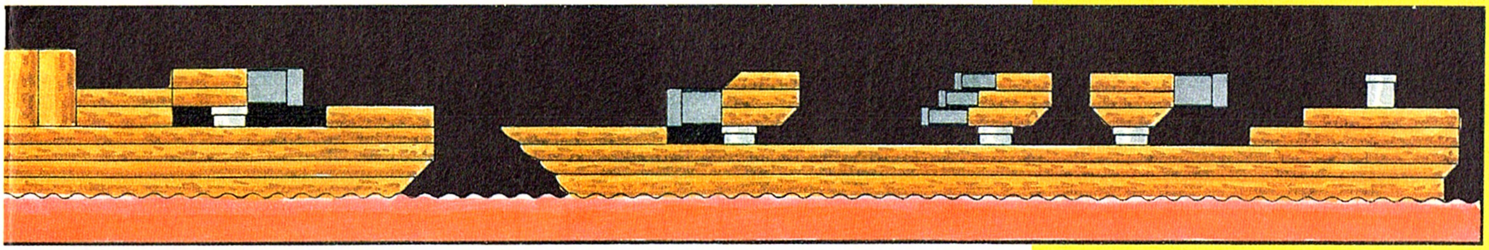


◀コース途中にある▣は、ワナ。つかまるとアクション画面に引きずり込まれる

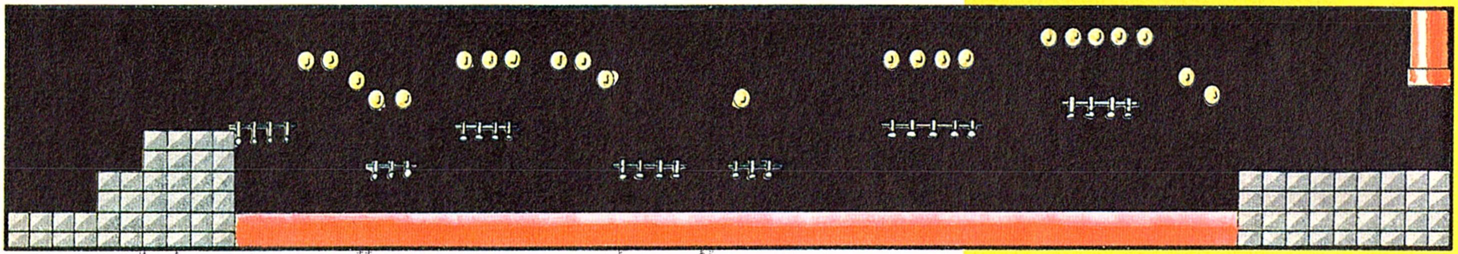


●土管のなかにはブーメランブロスが１匹だけ。こいつは楽勝！　弱すぎるぜ！

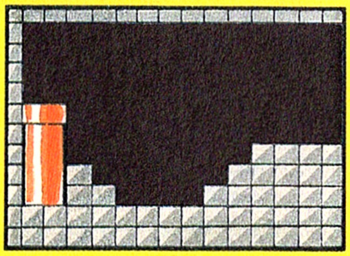


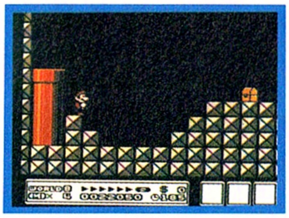


?-2

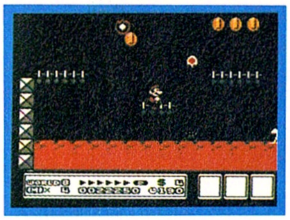


●マグマから跳ね上がるバブルをよけつつ進むコース。コインをよくばって取ってると危ない！

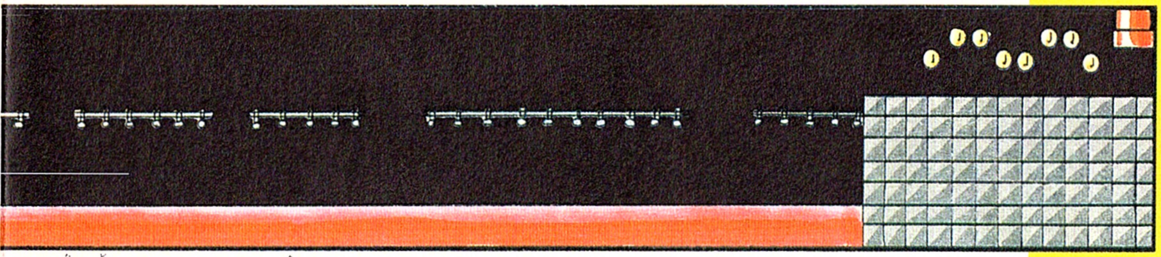


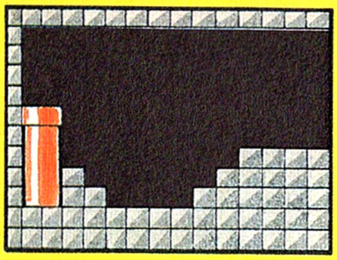


◀宝箱を取れば、アイテムが手に入って、ワナからも抜け出せるんだ、ウン



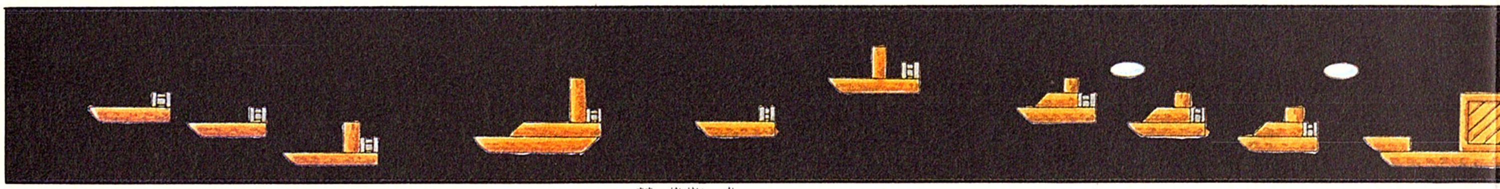
◀ワナによって、アクション画面に連れてこられた。右へ進んでいこう！





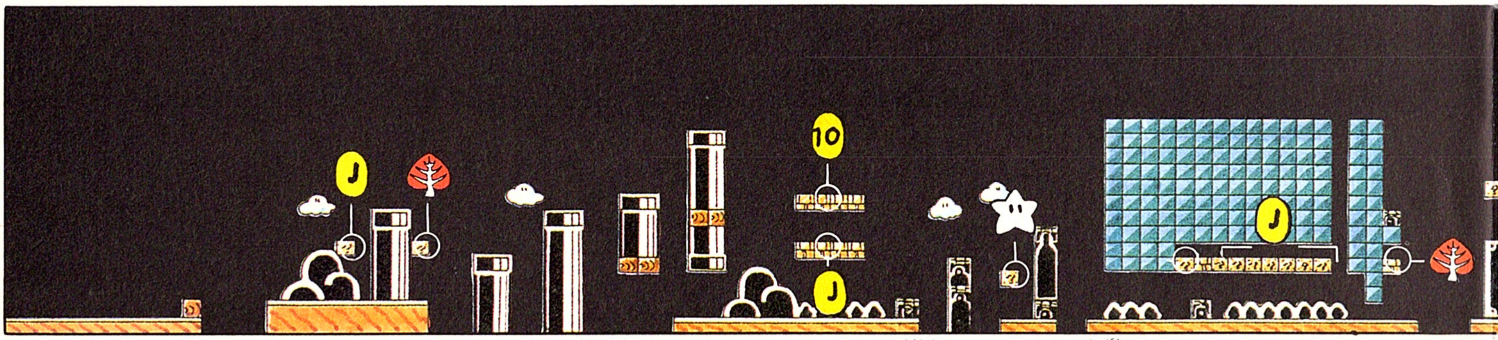
●立ち止まるな！　ビビッたら負けなんだ！

WORLD8-空中船



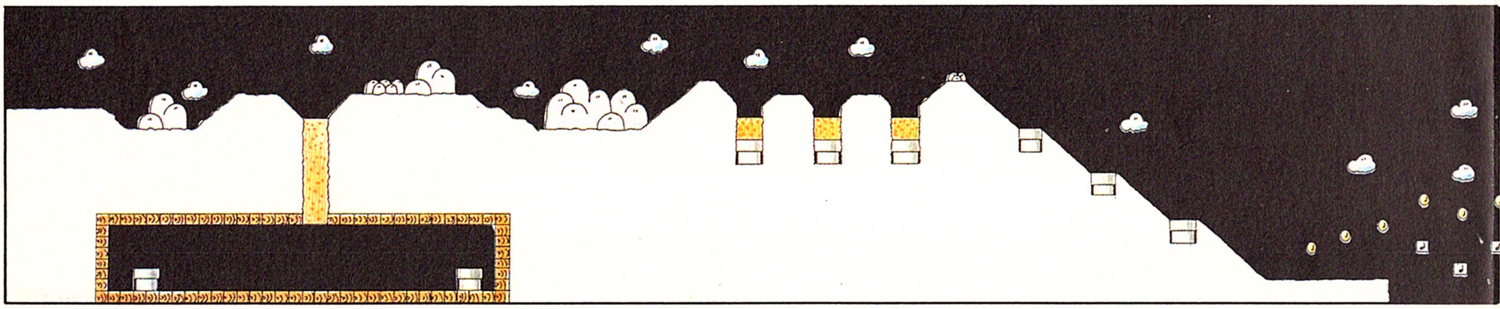
●初の高速スクロールコース！ めまぐるしく進む背景に置いていかれるな。

WORLD8-1



●真ッ暗闇なのよー！ スタート地点の真上上空にⓅスイッチがある。これを踏むと空中にたくさんコインが出現！

WORLD8-2



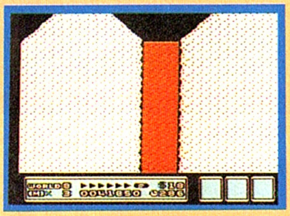
●スタートしてすぐの流砂のなかに入ってみるとなんと隠れコースが！ ずるい！と思いつつも中へ

●太陽が出て襲ってくる。でもあたりは真ッ暗だ！

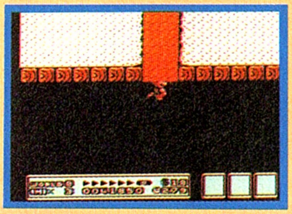
砂の中に隠し部屋が

2コースがスタートしてすぐのところにある流砂に注目。普通流砂に引きずり込まれると、マリオはやられてしまうモノなのに、ここでは隠れ部屋に行くことができちゃうんだ。そこではコインやパワーアップキノコが手に入るぞ。また、この隠れ部屋を通っていくと、コース途中に出てくる太陽に会わないで済むので、安全でもあるんだ。

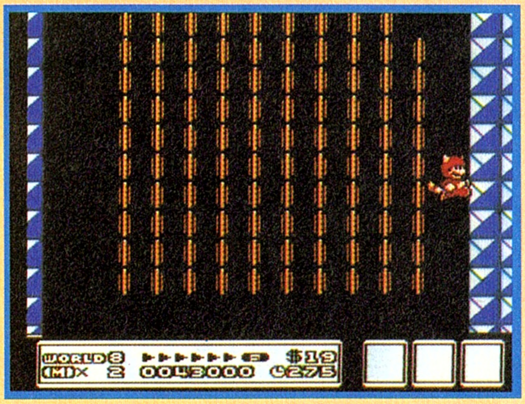
この場所以外の流砂は、いくら潜ってみても、どこにもいけないので、あしからず。なかに住んでいるパックンフラワーに、やられてしまうだけだからね。



◀流砂に入って、どんどん沈んでいく！ 怖いけど我慢して潜れ！

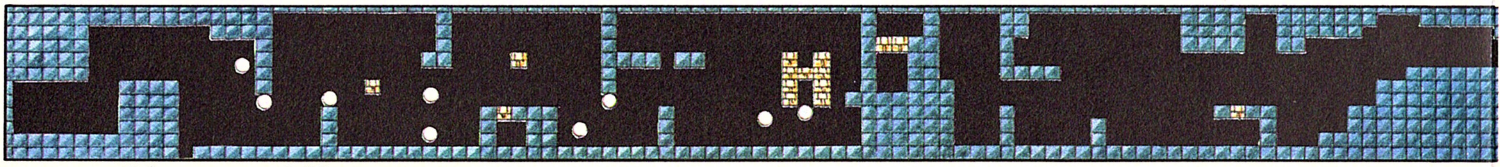


◀ホーラ、見たまえ！ ここは隠し部屋。右と左に土管が置いてある

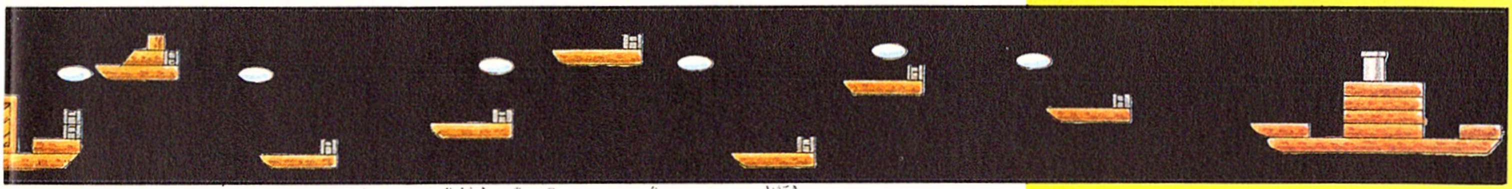


▲コインがたくさんある部屋。しっぽで飛びつつ取るとヨイ

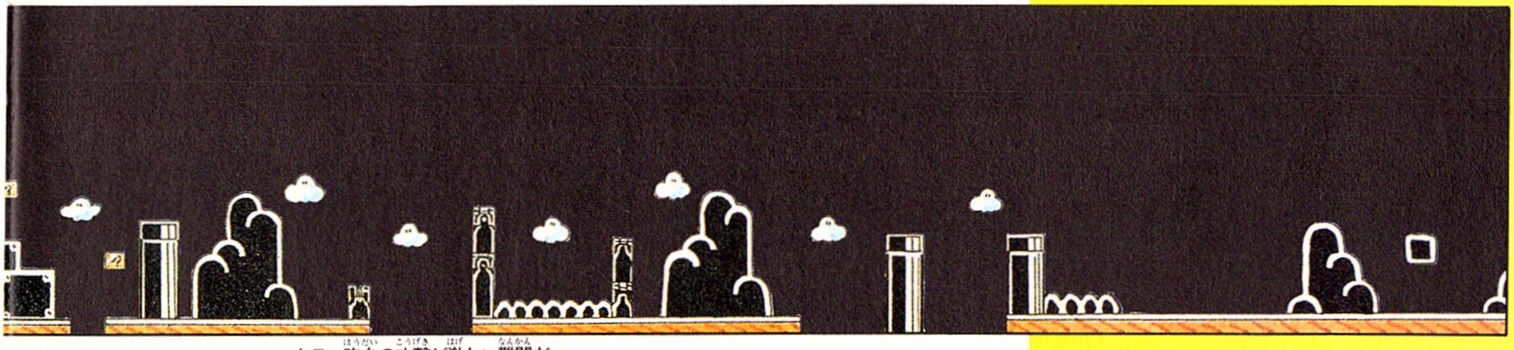
WORLD8-砦1



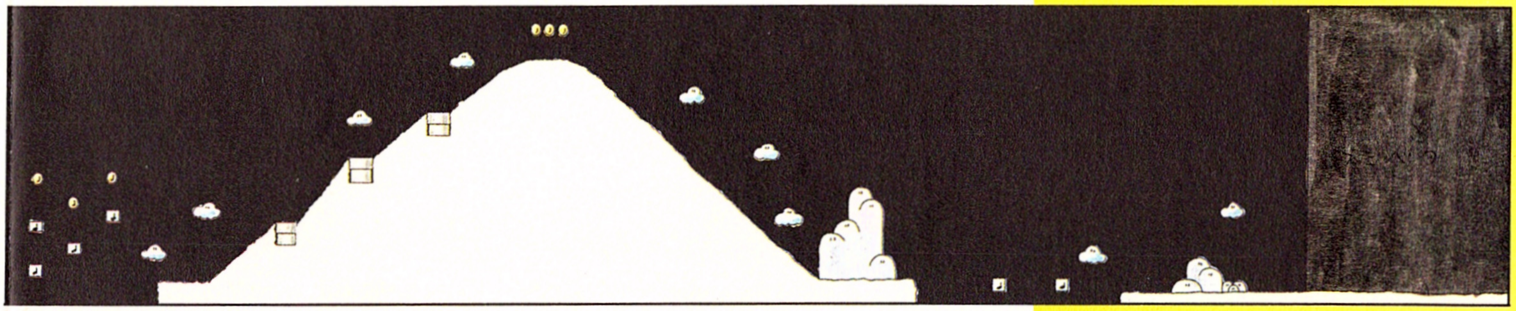
●オニのような迷路。どことどこの出入口がつながっているのかを覚えなくてはね。



●しっぽを振りながら飛行機を乗り継ぐ。プーの投げるスパナが強敵！



●キラー砲台の攻撃が激しい難関だ。



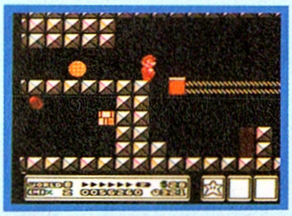
●パックンフラワーがいるよ。

●ゴールへまっしぐら！

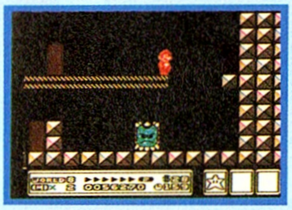
オニのような迷路

ワールド8の砦の迷路は、今だかつてないほど複雑になっている。たくさんある扉が、コース上のどことつながっているのかよく考えて進まないと、何時間歩き回ってもコースをクリアすることはできない。

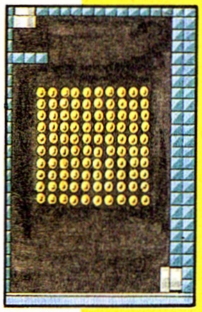
特にコース最後のブンブンの部屋に行く扉を見つけるのは大変だ。ある行為をしてからコースを右へ右へ走っていって、行き止まったところに、その扉は出現するんだ。そうしないと扉が出ないなんてズルイと思うけど、しょうがない……。

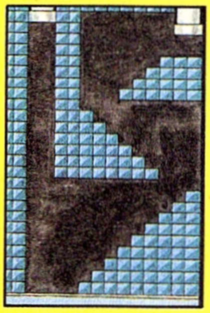


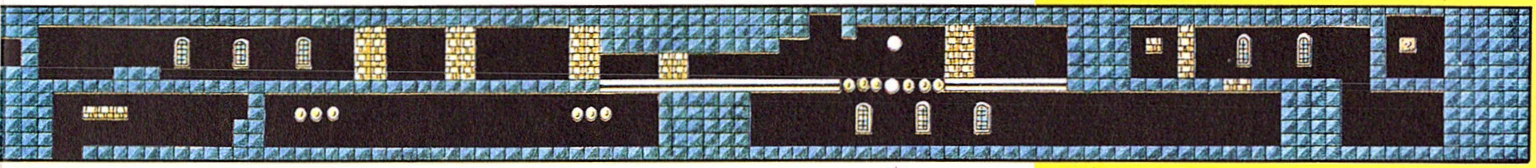
◀このⓅスイッチを踏んで、そのままマリオを右に歩かせてみよう！



◀行き止まりに扉が出現してるのであった。ここに入らないとダメよ

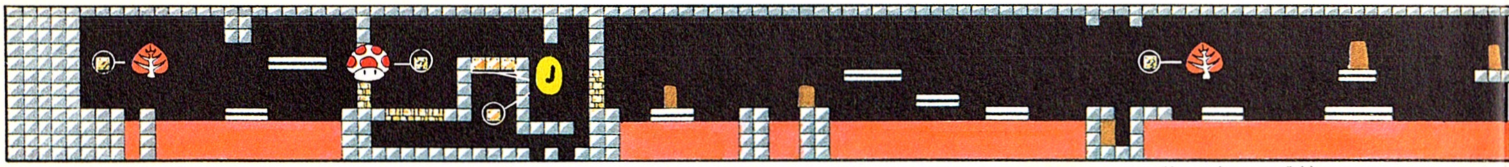






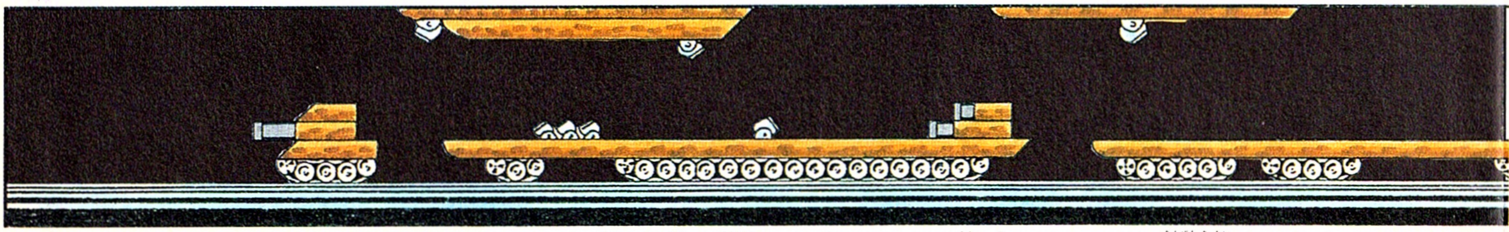
●ブンブンのいる部屋へは、一工夫しないと行けない。大変だぜ！　スルスギル!!

WORLD8-砦2



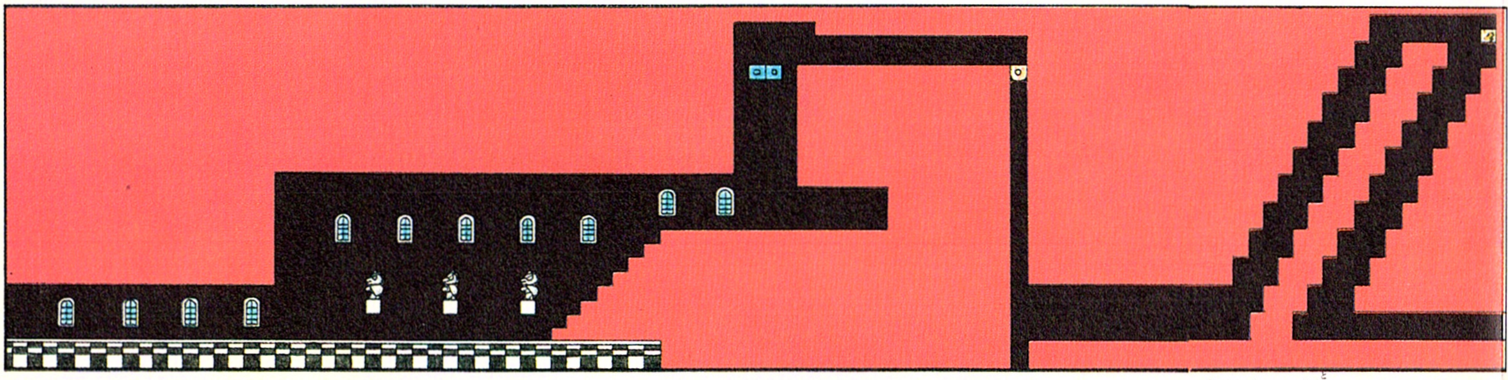
●Ⓟスイッチの効力があるときは、ベルトコンベア（すべる床）も止まる。利用しよう。

WORLD8-戦車2

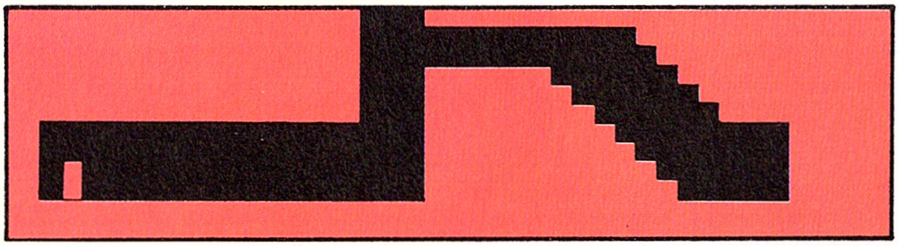


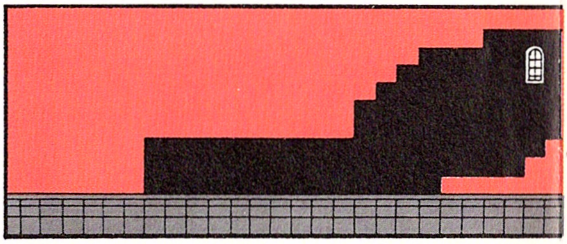
●ふたたび戦車との戦い。天井がたまに見えるけど、その上に乗ることができるぞ。安全地帯だよ。

WORLD8-LAST STAGE

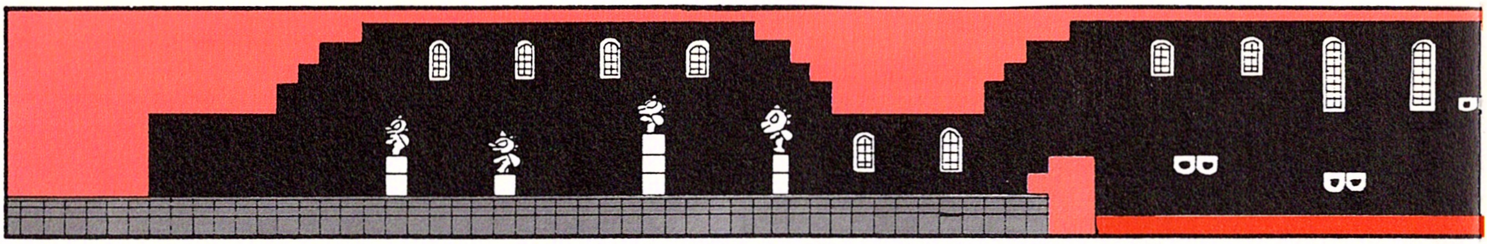


●1UPキノコを取るべし。



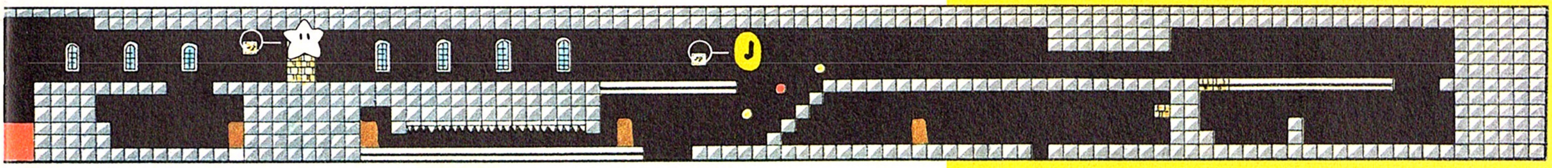


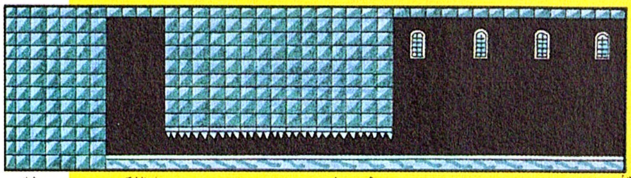
●ついにやってきた！　最初の3体の像がレーザーを発射してくる。全速力で抜けろ！



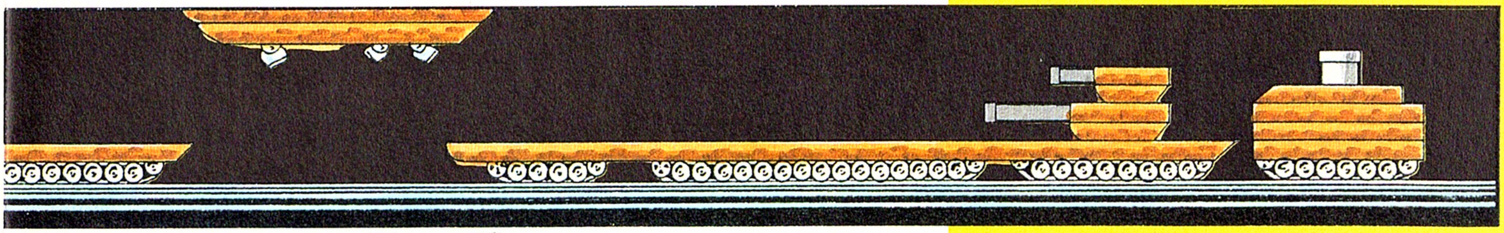
●像でレーザーを出すモノがある気をつけよう。火の玉をよけつつ入口へ。
その先はクッパ大王だ！

●でもこっちは足場がチクワリフトなのだった。キビシー！



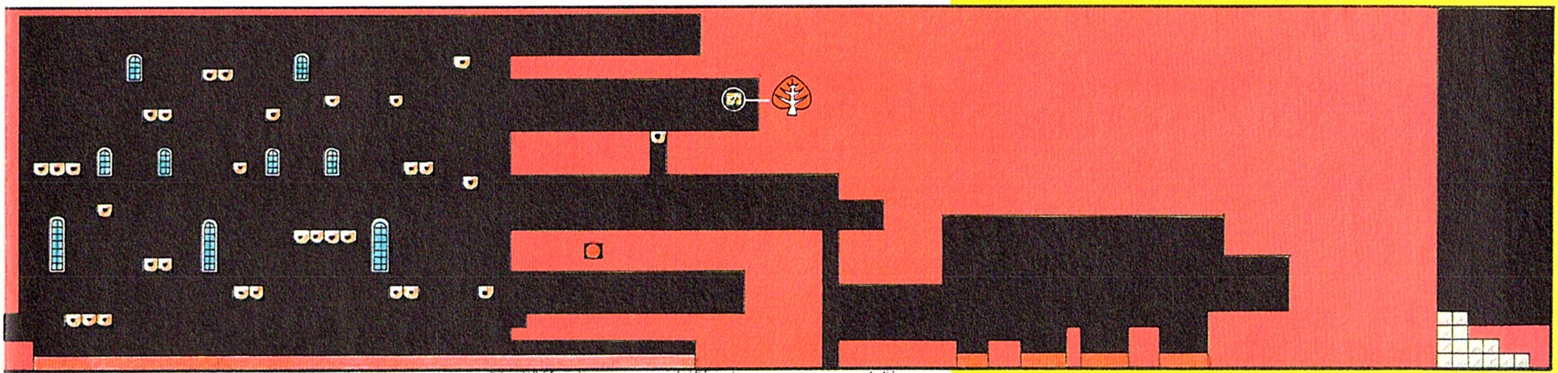


●狭いところの天井がトゲトゲ。これでは立ち上がったらやられてしまいます。注意して。



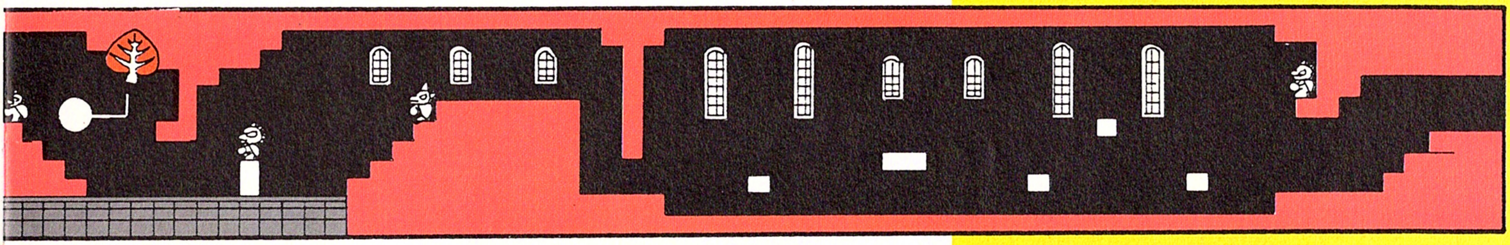
●プーはしっぽでひっぱたいて退治するのが一番いいよ。

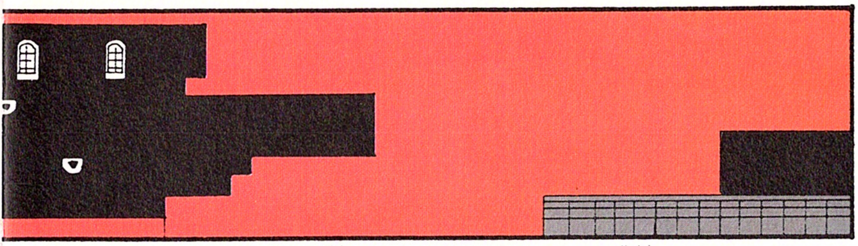
●ブンブンのいる部屋へGo！



●ここのバブルはひときわ高く跳ね上がる。

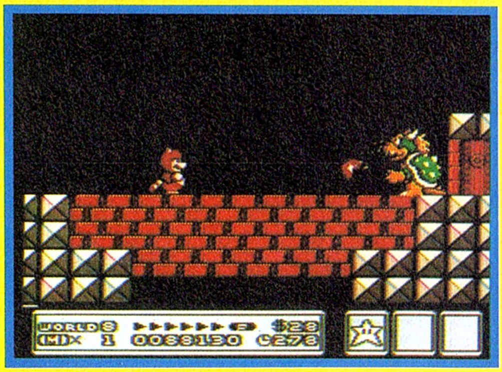
●上の入口を行くコースと中段を行くコースあり。下段はハズレ。





●もうひとつのルート。似たような感じのコースだ。フム。

●クッパ大王よ！



▶クッパ大王との対決！ 全力を尽くせ！



コミック版
2月上旬発売予定
邪聖剣ネクロマンサー
鬼才・前田俊夫が描く超絶幻獣世界!!
前田俊夫・作
ターミネータ辻・監修
定価880円
遥か太古の時代、神と悪魔が戦い、神は邪聖剣ネクロマンサーの力を用いて悪魔を魔空界へ封じこめた。邪聖剣のあまりの力を恐れた神は、それを3つに分け、人知れず隠した。長い時が流れ、悪魔は再びイシュメニア王国に復活する。なすすべもない人人の前にあらわれた一人の勇士は、仲間とともに隠された邪聖剣を求めて旅立つ。
ＰＣエンジン初の本格的ＲＰＧとして登場、絶賛されたあの「邪聖剣ネクロマンサー」が劇画界の鬼才・前田俊夫のペンによって今、ふたたび甦る！
激震直前!!
JICC出版局

第1回

ファンタジー小説コンテスト発表

応募作品総数は453作！
小学生から一般社会人の方まで幅広い層からの作品が集まった。
ジャンルもＳＦあり、ホラーあり、剣と魔法の世界ありとバラエティーに富んでいた。
この中から一作を選ぶ作業は困難を極めたが編集部全体の意見として以下の作品を優秀作と決定した。
夏休みごろには第２回目をやります。選外の方はもう一度トライしてみて下さい！
（ファミコン必勝本編集部）

優秀賞／賞金10万円

「時のかけら」

▶川上真一（広島県・20歳）◀

佳作／記念品

「TEARS」（東京都・渡辺晃）／「闘獣惑星」（岩手県・木村高人）／「スクール・ボーイ」（奈良県・梅本恵美）／「ファミスタ小説・マリンブルー」（長野県・鈴木茂司）／「トフ・ボフ」（神奈川県・椿未央）

選考をおえて。

正直なところ、こんなにくるとは思っていなかった。〆切の日には直接持ち込みや郵便受に入れてくれた人までいた。全作品を読ませていただいたが、これほど楽しい苦労はなかった。その中で、まとまりという点で川上君の作品を選んだが、まだ他にも優秀な作品はたくさんあった。今後何らかのかたちで発表してゆきたい。最後にひとつ、必勝本読者ならではのパワフルな作品が少なかったのは残念。第２回も必ずやります。　㈶

力作に感動しました。

十代の応募が多かったのには正直言って驚きました。僕の高校時代に身の周りで「何か書いてやる！」という意気込みを持っていたのは一人ぐらいでしたからね。やはりドラクエやウィズ以降、中世ファンタジーが身近になったせいでしょうか。ただ、枚数の制約を念頭に置かずにストーリーの構築を始めてしまっている人が多かったのが気になります。30枚で魔王征伐というのは、どう考えても無理があるでしょ（笑）？　（ベニー松山）

初めての小説です

20歳になった記念にと、レベル・アップをテーマにして書いた話です。最後まで読んでもらえたら、とても光栄です。

この話の中にでてくるシータ、ラーマ、ジャナカ王はインドの叙事詩「ラーマーヤナ」の登場人物で、ラーマは主人公、シータはその妻、ジャナカ王はシータの父です。もし興味があったらぜひ読んでみてください。

———作者あとがきより
（川上真一）

時のかけら

作・川上真一　　イラスト／品川るみ

僕らの町には不思議な駄菓子屋があった。

確かにどんな駄菓子屋にも、それなりに不思議な雰囲気はあるものだけれど、その店には他とは全然違う何かがあったのだ。

他所の店では決して感じられない特別な空気のようなものが、そこにはあった。でもそれは、決して人に不快感を与えるようなものじゃない。何かふわふわとしていて、それでいて温かい。そんな空気があったのだ。

それから、その店の前には、きっと誰もが目にするものがある。

それは「シータのお店」と丸っこい字で大きく書かれた木製の看板だ。その看板の左横には、にっこりと微笑んだ異国のお姫様風の女の子が彫り付けてあった。

僕はその女の子の笑顔を見る度に、いつの間にか自分も同じように微笑んでいることに気がつく。それは他のみんなも同じらしかった。

そのせいか「シータのお店」の中はいつも、学校帰りの小学生達の陽気な笑い声が絶えなかった。

その日も、僕はいつものように「シータのお店」にやって来た。普段なら同じクラスの公彦と一緒に来るのだけれど、その日はたまたま公彦が日直の番で、居残ってその仕事をやらなきゃいけなかった。だから僕は公彦より先に、1人でここにやって来たのだ。

さて、僕は店内に入る前に必ず行おうと心に決めていることがある。それは、店先に置いてある「ガチャガチャ」で運だめしをやってみることだ。

ポン、ポンッと10円玉を入れ、レバーを回す。ポトリ、と落ちて来たカプセルを開いてみると、見たこともない変な怪獣の消しゴムが出て来た。

――今日はツイてないらしい。

そう思った僕は何となく辺りをキョロ、キョロ警戒しながら、開いたままの引き戸の中へと入って行った。

珍しいことに、その時店内には自分以外の客が見当らなかった。どうやら今日は、僕が1番乗りのようだった。

取りあえず僕は、何か目新しい物はないだろうか、と陳列台の上をゆっくりと見回した。

そこには本当にびっくりするくらい、数多くの商品が並んでいる。

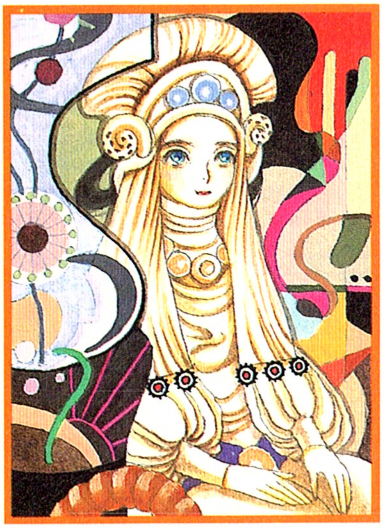
まず目に付くのが、様々に色付けされた、お菓子の袋だ。ここに置いてあるお菓子の殆んどは、まずテレビのCMではお目に掛かれないものばかりだ。値段と同様に味の方も安っぽくて、パッケージに「カレー味」、「たこ焼き味」なんて書いてあっても、それは全然信用できない。でも、そうだと判ってはいても新しい商品が入るとやっぱり一度は食べてみないと気が済まなくなる。けれど、その日は新しいお菓子は見つからなかった。だから今度は右隣りの台に目を移してみた。

そこにはビー玉や、めんこ、紙風船やベーゴマ等、お馴染みの遊び道具や、お菓子の当たる1回10円のクジ引きなんかが、四角く仕切られた箱の中にきちんと収められている。

そして、その横の壁面には季節を無視して1年中、セット花火と凧が隣り合わせで吊り下げてあった。

だが、それだけならこの店も、何処にでもある普通の駄菓子屋と変わらない。

そう。僕がこの店に来る一番の理由と、この店の持つ最大の魅力は、ひとつ奥まった所にある棚の中、仕掛けと不思議に満ちた手作りのおもちゃたちにあった。



そのおもちゃを作ったのは、いつも勘定台の後ろに座ってるヒゲ面のオジさんだ。

僕はオジさんの顔をチラッと見てから、おもちゃの棚に目を向けた。

小鳥の姿をした笛とか、1つ1つのパーツは三角錐の形をしているのに、組み立てると何故か真ん丸のボールになってしまう立体パズル。それから、背中に黄色い絵の具で「シータ」と名前の書いてある、あの看板の女の子の人形、等々。

そういった具合に全部を挙げていたらきりがないけど、どれも皆、珍しくて楽しいおもちゃばかりが、その棚いっぱいに、ひしめき合っていた。

だけどオジさんは、自分で作った物だけに余程愛着が強いらしくて、決してそのおもちゃを売ろうとはしなかった。そうゆう訳で、他の場所に置いてある商品は少しお金を出せば、すぐに手に入れることができるけど、その棚のおもちゃだけは、どんなに欲しくても決して自分のものにすることはできなかった。

だからその棚は、ぼくらにとって永遠の憧れであり、それと同時に絶対の聖域だった。

僕はこの素敵なおもちゃたちと少しでも長く一緒にいたかった。だから学校が終わるとすぐ、こうやって毎日遊びに来るのだ。

さて、上の段から順々に棚の中を見ていた僕は、その時今までに一度も見たことのない新しいおもちゃを発見した。

それは長細い筒のような物だった。

そして、その筒の真ん中あたりに、小さく「時のかけら」と刻み込んであり、その下方には《注意：子供以外のひとはノゾき込まないように》なんてことまでが朱書きしてある。

「オジさん、これ何なの」

その筒を手に取って、僕は訊ねてみた。

オジさんはこっちを向いて、「ああ、それは万華鏡と言ってね……ちょっと貸してごらん」と、オジさんはそれを目に当てた。

「こうやってクルクル回しながら、中をノゾいて見るんだ。はい」

何故だかその時オジさんは目をつぶったままで、目を開けて中を覗いてみようとはしなかった。僕はそのことを不思議に思って訊ねてみた。

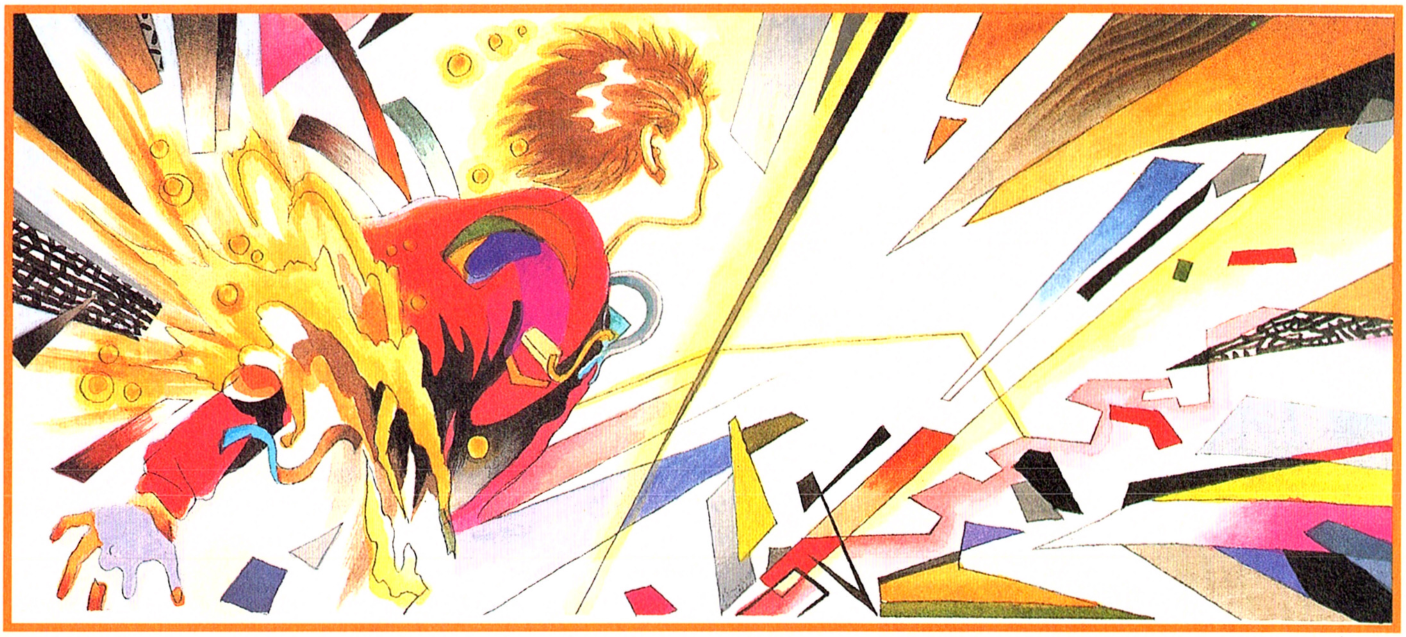
するとオジさんは、「そこに書いてあるだろ。子供以外はノゾいちゃいけないって」

「何でぇ？」

「この『時のかけら』はね、時間のかけらを、つまり少しだけ未来の自分の姿を、見ることができるからだよ。子供だったら、大きくなった自分を見てみたいと思うかもしれないけど、大人は年寄りになった自分を見てみたいとは思わないからね」

オジさんは自分で納得して、ウンウン頷きながらそう言った。

でも、未来の自分が見れるなんて僕には信じられない。きっと嘘だ。そう思ってオジさんの顔を見てみた。



――目が笑ってる。

それで僕は、オジさんの言ったことがデタラメだと確信した。

けれど、そう思いつつもやっぱり中を覗いてみたいという好奇心には勝てなかった。だから、僕は知らない間に「時のかけら」を目に当てて中を覗き込んでいた。

そこには、この世のものとは思えない程の素晴しい光景が拡がっていた。

まばゆいばかりの光の中に赤や橙、青や紫等、様々な色の粒子が、不思議に均整のとれた形を伴って現れては消え、また現れては消えた。まるでそれは、色と光が華やかな舞踏を繰り拡げているかのようだった。

その上、それはしだいにはっきりと何らかの形をとり始めた。というよりも、僕が思うままに形を変化させ始めたのだ。

例えば、赤集まれ！　と念じると、周囲から赤色が湧き出て来て、その色の粒が輪になり、クルクルと踊り始めるのだった。

僕は、その美しい色彩の魔術に魅入られて、もう夢中になって、何度も何度も万華鏡を回し続けずにはいられなかった……。

何分間くらいそうしていたのだろうか。気がついた時、万華鏡の中から全ての色が消えてしまっていた。ただそこに見えていたものは、銀色に光る三角の鏡面だけだった。

もういくら回しても、どんな色も出て来ない。少し僕は不信感を抱き、「時のかけら」を目から離そうとした。

その瞬間、物凄い勢いで内側の鏡面が視界から遠ざかって行った。

そして、僕の周囲には一面鏡張りの部屋が現われていた。

その部屋は、少し奇妙な構造をしていた。

床を見ると一辺が2、3メートル程の正三角形になっていて、床のそれぞれの辺に対して垂直に上方へと伸びる壁があった。つまりその部屋は算数の授業で見たことのある三角柱のモデルと同じ形をしていた。

それから、鏡で出来た3つの壁それぞれにひとつずつ扉が付いていたが、何故かドアのノブの部分だけは他と違って木製のものだった。まるでそれは「ここに扉がありますよー」とドアが自己主張しているかのように見えた。

他にもこの部屋にはおかしな事柄が山ほどある。例えば、あんぐりと上の方を見てみる。天井は見えない。かと言って空が見える訳でもない。と言うのは、僕の横にある3つの壁が、天井が有るのか無いのか判らなくなるまで、限りなく上方へと伸び続けていたからだ。

部屋の中は意外と明るかったが、その光源が何処にあるのか確かなことは判らなかった。けれども僕には、鏡自体が淡い光を発しているように思えてならなかった。

でも、そんなことより何倍も不思議なことがあった。今、自分に見えているのは確かに鏡で出来た壁であるはずなのに、そこに自分の姿が全く映っていないのだ。

だから3つの鏡は永遠に自分達の姿――扉の枠組やドアのノブ等――を、お互いに映し合うだけで、そこからひとり取り残された僕は、まるで透明人間になったような気分になっていた。

僕はこの部屋に退屈してきた。鏡があっても自分の姿が映んなきゃ、ちっとも面白くない。

――こんな所でグズグズしていても、どうしようもない。扉の外へ出てみよう。

ドアは意外に軽く開いた。

すると、そこにも同じような造りの部屋があった。僕はその部屋の扉も開けてみた。

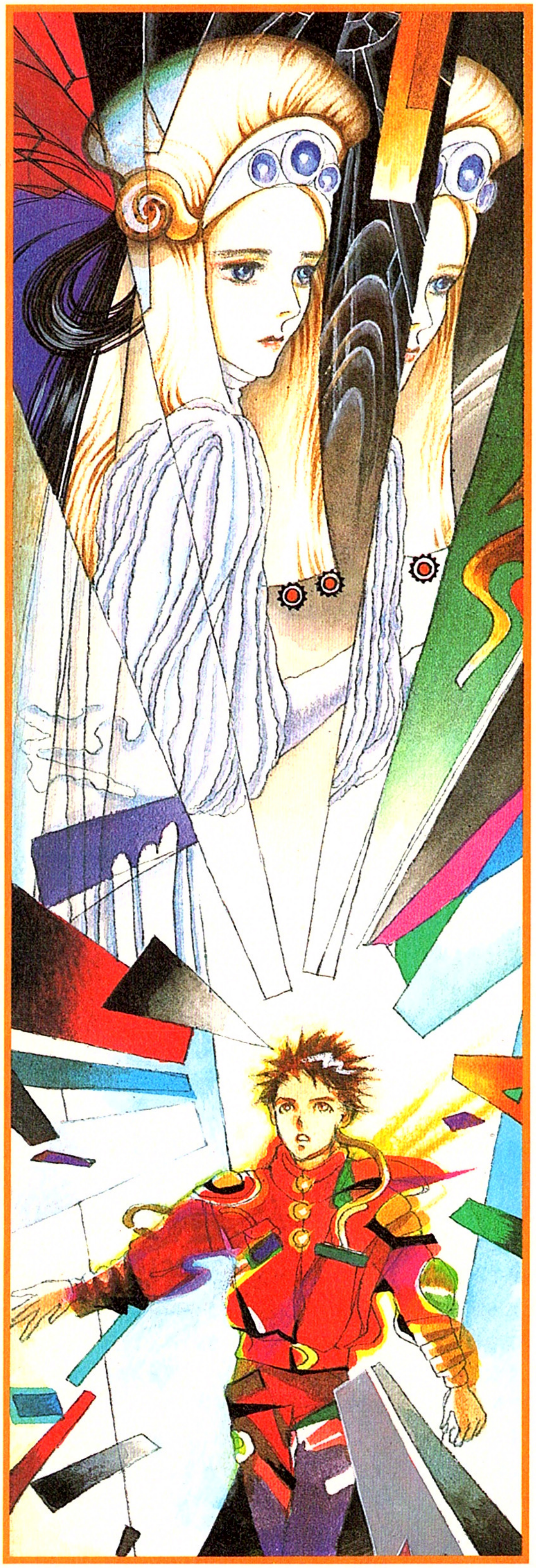
また同じ部屋が、ある。

その次も、またその向こうの部屋もそうだった。

――まさかここは、迷宮？

嫌な予感が背中の方をゾクリと走り抜けたが、このままここに居続けることもできない。だから、やはりもう一度扉を開いてみるしかなかった。

予想に反して、次に僕の前に現れた部屋は今までのものと随分異なる外見をしていた。壁が全て鏡で出来ているのはこれまでと変らなかったが、床の面積は数倍大きく、形も六角形になっていた。



それだけではない。驚いたことに、幾人もの女の子が僕に向かって笑いかけてきたのだ。
面食らった僕は部屋の中に一歩足を踏み入れ、もう一度しっかりと中を見回してみた。
僕は勘違いしていた。そこに女の子は1人しかいなかった。6つの鏡が1人の姿を映し出し、その像をさらに互いの鏡に反射させ、無限に女の子の姿を増やし続けていた。だから、女の子が何人もいるように見えたのだ。
初めはその人数に圧倒されるばかりで僕は、それがどんな女の子なのか判らなかった。でも鏡のトリックに気がついた僕の目に映っていたのは、確かに見覚えのある姿だった。
——あの独特の格好に、あの優しい微笑み。そう、この笑顔は忘れようにも忘れられない。
彼女は「シータ」だった。
店の看板の中から、いつも僕に微笑みかけてくれる、あのシータだった。
僕は急に嬉しくなって、シータに話しかけようとした。けれどもシータの方が僕より先に口を開いた。
「ようこそ、ラーマ。ジャナカ王の迷宮へ」
——えっ？
僕にはシータの言った言葉の意味が、よく飲み込めなかった。第1に、僕は「ラーマ」なんて名前じゃないし……。
「あなたは、ラーマなのです」
シータは、まるで僕の心を読んでいるかのように、きっぱりとそう言い切った。
「この迷宮を訪れる者は皆、『ラーマ』となるのです。そして、あなたがラーマじゃなくなる時、すなわちこの迷宮から上手く抜け出せた時に、あなたは初めて自分の未来の姿と出会うでしょう」
「ここは、やっぱり迷宮なの？」
僕は少し不安になっていた。何故なら、僕はひどい方向音痴だったのだ。
シータは僕の不安気な表情を確かめるように見てから、頷いて、言った。
「そうです。１０８つの小部屋で構成された、広く大きな迷宮なのです」
それを聞いた僕の気持ちは不安を通り越して、諦めへと変わった。そんな気持ちを知ってか、知らずか、シータはクスッ、と笑ってから、こう言った。
「でも心配はいりません。私はこのジャナカ王の迷宮の殆んどの部屋を良く知っています。その私が一緒にお伴しますので……さあ、行きましょう」
シータは、大きな青い目——何故だか彼女の瞳は深い青色をしていたのだ——で、僕を勇気づけるように、じっと見つめた。

それから２人は幾つもの部屋を歩き回った。殆んどの部屋は、どれも同じような形をしていたが、扉の数だけは部屋ごとにまちまちで、3つ全ての壁にそれが付いている所もあれば、1つしかない行き止まりの部屋もある。シータは慎重に扉を選んで出入りしているようだったが、時おり間違えることもあるらしく、行き止まりの部屋に行き着くこともしばしばあった。
その部屋も、何度目かの行き止まりの部屋だった。だが、その部屋はいつもと違い、鏡の色が冷たい青味を帯びていて、僕の姿はおろか、シータの姿さえも映さなかった。
シータの表情が急に険しくなった。
「しまった。ここはメンタル・トラップの部屋だわ」
「罠というと、水責めとか、吊り天井とか、そういった類の……うわっ、本当に天井が落ちて来たあっ！」
「だめよ、吊り天井がある、なんて思っちゃだめ！ この部屋は人間を罠の中に落ち込んだ、と思わせておいて、その隙に生体エネルギーを奪い取ってしまうの！ さあ、さあ早く扉の外へ!!」
——そうか、これは幻なんだ。
僕はそう思い込もうとした。だけど天井は非情にもジリジリと降りて来る。だから心では幻だと判っていても、手は自然に頭上から迫る天井を支えていた。
両手にズッシリとした重みが加わった。
——重いっ!! これは幻なんかじゃない、現実だ！
僕はそう叫びたかった。だけど、歯を食いしばり、必死で天井の重みに耐えていたため、声は出なかった。手が、だんだん痺れてきた。
「私を信じて下さい！ 現在、あなたの周りに起きていることは全部幻覚なのです!!」
シータは僕に呼びかける。
でも、そんなことを言ったって、実際に両手は確かな重みを感じている。頭の中も何だかボヤケてきた……。
「あなたの支えているその天井も、その重さも、皆んなそれは幻なのよ！ 早くしないと体中の力を吸い取られてミイラになってしまうのよ。頼むから私を信じて!!」

時のかけら

シータの悲痛な叫びは、消えかけていた僕の意識を呼び覚した。

――シータ！

僕は目を閉じ、シータに強く念を凝らした。両手には、まだ耐え難い程の重量感があったけれども、扉を開いて僕を待っているシータの姿が、はっきりと見えた。

――あそこだ!!

僕は心を決め、両手を離し、扉を目がけて一気にスライディングした。

ドーン、と天井が落ちる音が聞こえたような気がした。が、後ろを振り返ってみると、落ちているはずの天井は見当らず、青い壁が不気味に輝いているだけだった。

――やっぱり幻だったのか。

僕は立ち上がろうとした。けれども足に力が入らず、前のめりに倒れそうになった。

シータは慌てて僕を抱き止めてくれた。青い部屋に、相当体力を吸い取られてしまったようだ。

シータは泣き出しそうな顔をして「ごめんなさい」と謝った。「私が部屋を間違えたばっかりに……」

シータは目を伏せた。

「いいんだ。それより僕も、もっと早く君の言う通りにしてれば良かったんだ」

シータは首を横に振った。

「――でも本当に、私の言うことをちゃんと聞いてくれて、私を信じてくれて、とても嬉しかった。あの部屋では、私を信じなかったために命を落した人は少なくないの」

「えっ、僕以外にもこの迷宮に来た人がいるの？」

シータは何故か寂しそうに頷いた。

「もう何十人、いえ何百人はいます。たくさんの人があの罠の中で死に、そして残りの人もまた別の場所で命を失いました」

「――と言うことは、この迷宮から外に出た人は未だに、1人もいないってこと？」

僕はおそるおそる訊いてみた。

「そういうことになります。でも私を信じてくれるなら、必ずここから脱出できます。それに――実は、今まで黙っていたけれど私はこの迷宮に長い間閉じ込められている身なのです。だけど、もしあなたがこの迷宮の出口を見つけ、そこから出て行くことができたなら、もしかしたら私もこの迷宮から解放されるかもしれないのです。だから……」

シータの目は真剣だった。おそらく、もう何年間もこの迷宮の中で苦しみ続けているのだろう。

――僕がシータを信じれば、彼女を救ってあげることができるんだ。

そう思うと、青い壁に吸い取られた力が再び体の中へ戻って来るような気がした。そして今度は僕がシータの前に立って、歩き始めた。

僕らは、それから数えきれない程多くの部屋を通り抜けた。その中の3分の1程は、何らかの仕掛けがある部屋だった。落とし穴や、踏めば壁から矢が飛び出して来る床などの古典的なものから、3つの壁がグルグル回転しながら中心に向ってにじり寄り、中に入った者を押し潰そうとする奇怪な部屋まであった。しかしそれも何とか、シータの機転と記憶力のおかげで切り抜けることができた。

突然、シータが僕を引き留めた。そこにはこれまでの所では見られないものがあった。鏡の一面に絵と文字らしきものが浮き出ているのだ。

その文字は、かな文字でも、漢字でも、アルファベットでもない奇妙な形をした横書きの文字だった。そしてその文字を中心として輪になった12頭の牛が描かれていた。

後ろを振り向いた僕に向かって、シータは言った。

「ここより先へは、私は立ち入ることができません」

「えっ」

口を開こうとした僕を、シータは手で押し留めて、続けた。

「それはこの迷宮の掟なのです。でも、残りの部屋は27しかありません。そしてこの27の部屋こそが、ラーマの、つまりあなたの資質が試される《ハラダヌの弓》と呼ばれる場所なのです」

「ハラダヌの弓？」

「そう。《ハラダヌの弓》です。この壁の文字を見て下さい……ここには、こう書いてあります。

『《ハラダヌの弓》が打ち破られた時、シータはこの迷宮より解放される。だが、ジヴァ神の不滅かつ無頼の武器、それが《ハラダヌの弓》。その力の強大さに、その弓を折り曲げ、打ち破ることはおろか、矢を番えた者さえ未だ無い……』」

僕の心に疑問が生じた。

「ここに書いてある《ハラダヌの弓》と、27の部屋とは、どうゆう関係があるの？」

「さっきも言ったように、これからあなたの行く27の部屋が《ハラダヌの弓》そのものなのです。この弓を『打ち破ること』というのはつまり、出口を発見し、脱出する、ということです」

「でもそれは、まだ誰も成し遂げていないと……」

「はい。でも、まだこの続きがあるのです。『――しかし、新しき力を備えた勇者ならば必ずや、それを成し遂げる！』」

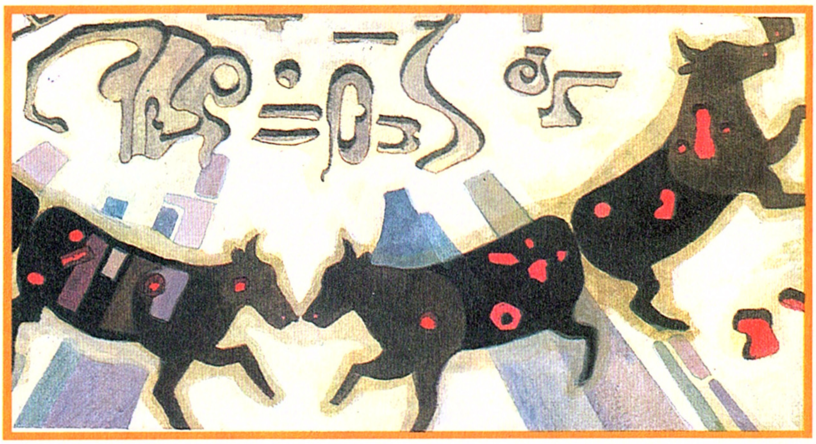
「新しき力？」

「そう。これからあなたが出会うはずの、未来の自分の力のことよ。今のあなたには、まだ無いけれど……。だけど私には見えます。涸れることのない泉のように無限に大きな力があなたの中に宿っているのが」

「本当に僕にそんな力があるの？」

「ええ、あなたは勇者ラーマなのですから」

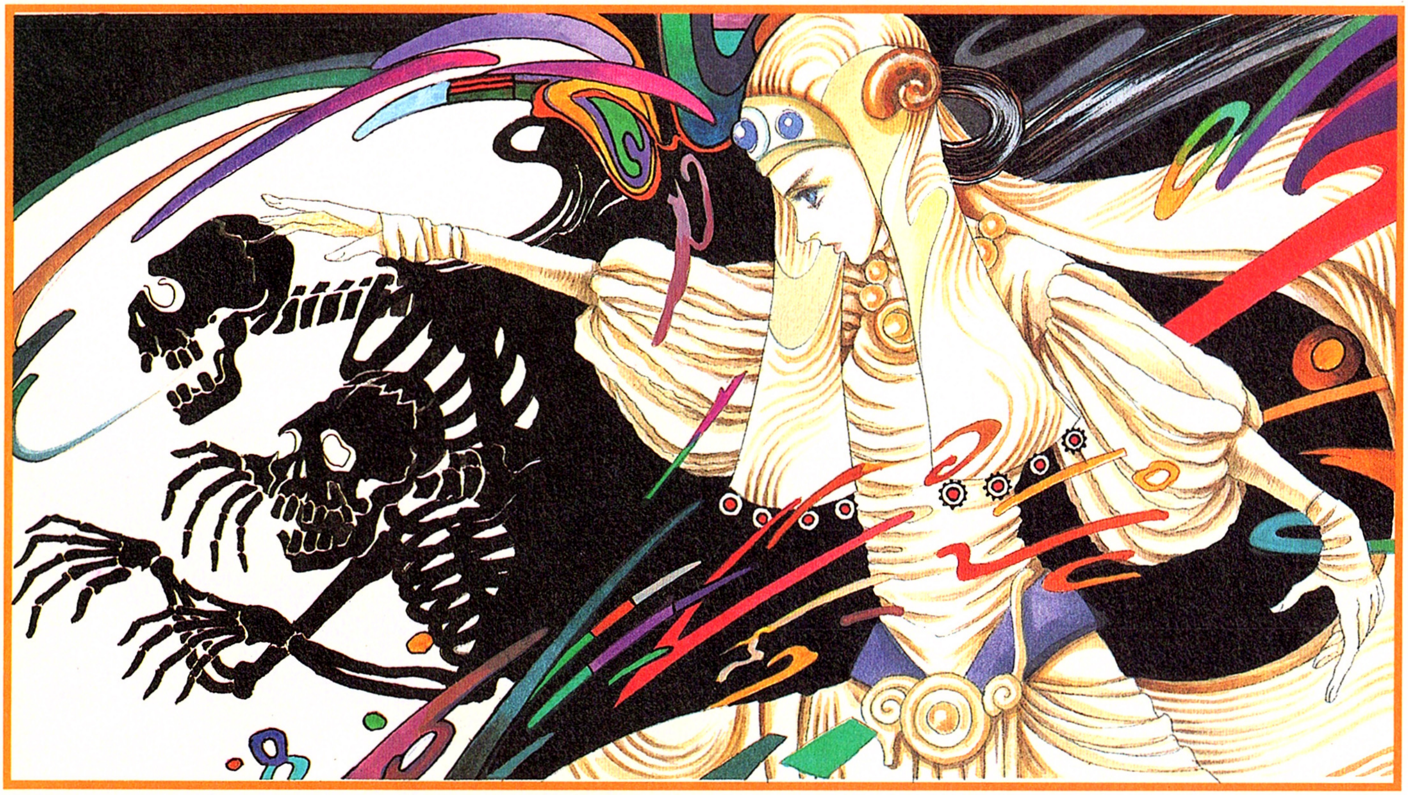
勇者なんて言われて、僕は少し照れくさかったけど、でもそう言われたら、今さら「で



きない」などとは言えない。僕はやってみることにした。
「じゃあ、僕やってみるよ」
シータは僕のために扉を開いた。
「では、お別れです。今度はこの迷宮の外で、あなたと会えることを楽しみにしています」
僕はシータに軽く手を振ってから、扉を背にして、その部屋を出た。
最後に見たシータの表情は明るく朗らかだった。それはまるで、僕の成功を確信し、すでにそれを祝福しているかのようだった。
僕には脱出の自信なんて、まるでなかった。でも、シータの同じ笑顔をもう一度見たい、という気持ちが僕の心を強くとらえていた。

27部屋あるという《ハラダヌの弓》に辿り着くまでには、暗く長い通路を渡って行かなければならなかった。
最初のうちは意気揚々として歩いていたものの、シータと別れ、ひとりぼっちになった僕の中で、暗がりを一歩一歩進むごとに心細さが募っていった。だから部屋の明りが向こうに見えた時、僕は少しホッとして、知らない間に駆け出していた。
ところが走り出してすぐ、僕は何かにつまずいた。何だろう？　と思い、その物を持ち上げ、自分の顔に近づけてジッと目を凝らしてみた。白くて、堅くて、穴があいている。
――ん？　わっ！　骸骨だあっ!!!
僕はドクロの目の所に指を突っ込んで、眺めていたのだ。
すぐにそれを放り投げて、慌てて僕はまた駆け出した。そのあとも部屋の入口までに何度か足に触れるものがあったけれど、それを確かめてみる気は、もちろん、起こらなかった。

――ふうっ。やっと部屋に着いた……ヒエッ！
部屋の中には、もっと多くの白骨や腐乱死体が転がっていた。僕はもう声も出なかった。
それからはもう、ただ死体を踏みつけないように用心するだけで、あとは何も考えず部屋から部屋へとめちゃくちゃに歩き回るだけだった。全部を当たってみれば、必ず何処かの部屋に出口があるはずだ、と考えたからだ。
しかし、いくら歩き回っても出口のある部屋を見つけることはできなかった。だが、そうやって歩いていると不思議と死体にも慣れてきて、それほど恐れを感じなくなっていた。そうなると部屋の様子をもう少し注意深く観察できるようになった。
三角形の床と３つの鏡でできた壁。それは今までと変らない。しかし、部屋の雰囲気は決定的に異なっていた。
この《ハラダヌの弓》は今までの所よりも数倍は暗く、さらに重く湿っぽい空気が腐敗した死体の臭気を乗せて辺りに漂っていた。床の上は白骨や千切れた肉片で足の踏み場もない程だ。
そしてもうひとつ判ったことがある。この27の部屋の並び方だ。まず、10部屋が一直線上に並び、残りの17部屋はちょうどその隣りに弧を描くような形に並んでいた。つまり、この《ハラダヌの弓》の各部屋は、正しく弓の形を取るように配置されていたのだ。
だけど、そんなことが判っても出口が見つからなければどうしょうもない。この27の部屋の何処を探しても外部へ通じる扉は見当らないのだった。
――もしかしたら出口は……
僕の心の中に暗い不安がよぎった。



時のかけら

その時、背後でバサリ、と何かが落ちる音がした。振り返ってみると、そこには一体の死体が立ち上っていた。頬の肉が顎の下へと垂れ下がり、顔面の骨は完全に露出している。バサリ、とその頬肉がまた落ちた。

「そうだ、もしかしなくても、ここには出口なんて何処にも無い。俺たちは皆、シータに騙されたんだ。お前も奴に騙されてるのさ。あ、ひとついいことを教えてやろう。お前の未来の姿とはな、この俺たちの姿のことだ!! もう悩むことはない。俺たちのように早く楽にしてやる!」

死体はジリジリと間を詰めて来た。僕は後退りして避けようとした。が、その時何者かが後ろから僕を羽交い締めにした。振り返った僕の目に映ったのは……シータだった。シータは死体に向って命令した。

「さあ早く、殺ってしまいなさい!」

——まさか、シータが裏切るなんて……

「だから言っただろう。俺たちはシータに騙されていたって……」

「んふふっ、あなたも、もうすぐこの迷宮の、そして私の肥料となるのよ」

シータは妖しく微笑んだ。まるで悪魔のように……。

——違う、これはシータじゃない。シータは、あんな悪魔のように冷たく笑ったりはしない。シータは、もっと優しく温かい……。

の

僕は羽交い締めにされたまま大声で叫んだ。

「あんたはシータじゃない。僕の目は騙せない。毎日シータを見続けて来た僕の目は!」

そう叫んだとたん、天井から虹色に美しく輝く雨粒がシャワーのように僕らに降り注ぎ始めた。

「グワアーッ」

その雨粒に当った死体と偽のシータは、もがき苦しみながら溶けて消えていった。

雨粒は本当に美しく、まるで大粒の涙のようだった。いや、あれは本当にシータの流した涙だったのかも知れない。シータの涙にこの部屋の全てのものが浄化されていった。死体も、床も、そして鏡も……。

——えっ? これは、まさか!

鏡の中で涙に濡れた部分だけ、何かが映っていた。

すぐ僕はその鏡をシャツの袖でゴシゴシ拭いた。僕の胸は期待に膨らんだ。もしかしたらこの鏡に、僕の未来の姿が映し出されるんじゃないだろうか、そして彼が僕に出口を教えてくれるんじゃないだろうか、と。

しかし、そこに映し出されていたのは現在の自分自身の姿だった。つまりその鏡は単なる普通の鏡だったのだ。

僕は体中から力が抜け、鏡の前にヘナヘナと腰を落した。最後の望みが絶たれたのだ。泣きたくなった。

僕は鏡の中の自分を見ていた。弱々しく、惨めったらしく、今にも泣き出しそうな、そんな情けない表情を。

——僕には無限の力がある、とシータは言った。でも、ここに映っている自分の何処を探したって、強さのかけらさえも見当らないじゃないか。親を頼り、シータを頼り、その上、今度は自分の未来の力にまで頼ろうとする、そんな弱々しく臆病な自分がいるだけじゃないか……。

《自分を信じるんだ!》

何処からか、そう叫ぶ声が聞こえてきた。いや、それは何故か自分の心の奥底から響いているようだった。

《自分を信じ、シータを信じるんだ!!》

力強く僕に呼びかけるその声の主は、どうやらもうひとりの自分のようだった。弱く幼い現在の自分の殻を、今まさに突き破って出て来ようと必死にもがいている新しい自分の声だった。

——これが、未来の自分なんだろうか?

《幼い自分を打ち破れ!》

——幼い自分を打ち破れ?そうだ。ここは弓の弧の中央部に当たる部屋だ。弓を打ち破るとするなら、ここしかない!

——そして、僕が本当に打ち破らなければならないのは、弱く、幼い現在の自分だ!!

そう考えた僕は拳を握りしめて、鏡の中の自分をめがけ、力いっぱい殴りつけた。

鏡は幼い自分と共に、あっけなく砕け散った。

「おいっ。何をぼーっと突っ立ってるんだよっ」

誰かが、僕の肩をポン、と叩いた。

「えっ? あ、なんだ公彦かぁ」

そこには公彦が立っていた。日直が終ったらしい。

いつの間にか僕は駄菓子屋の中に戻っていた。外は、だいぶ暗くなっているようで、天井の蛍光灯が店内を照らしていた。どうやら僕は、「時のかけら」を目に当てたまま、ずいぶん長い間立ち続けていたようだった。

「ごめんな、遅くなって。早く帰ろ」

「うん」

僕は「時のかけら」を棚に戻し、オジさんの顔を見た。

オジさんは全てを知っているかのように頷き、優しく微笑みながら、言った。

「もう、『時のかけら』をノゾいちゃいけないよ。注意書きは——守らないと、いけないからね」

(おわり)

次号より新連載開始!! 書きおろしファンタジーノベル

「最後の竜に捧げる歌」

さいごのりゅうにささげるうた

作・手塚一郎

大樹ヴァルハラと今なお広がり続ける砂漠。竜を狩る少年、アモン・グルートと不思議な少女の出会い。

北欧神話をモチーフに幻想世界と神々の黄昏を描く「最後の竜に捧げる歌」。いよいよ次号Vol. 3 (1/20発売) より連載開始

THE FAMI-COM, TEQNIQUE LECTURE

必勝テク道場

1989 Vol.2





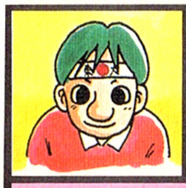


雪が降っても、あられが降っても、できる野球
それは、ファミリースタジアム'88だ!!

100万人の愛好家がいるという、ファミスタシリーズ
今回の'88は、今までと違った要素が増えて、かなり難しいぞ!!
てなわけで『ファミスタのすべて』を書いたベクトル山田登場だ!!



13のCOMチームに打ち勝つぞ!!

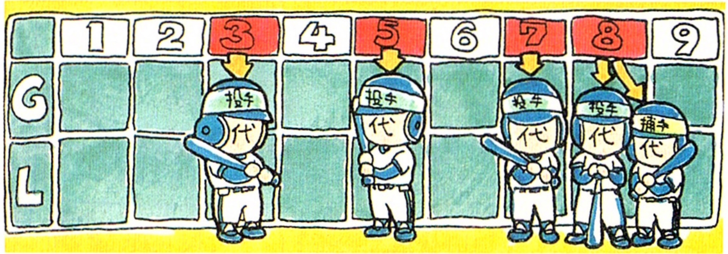


ファミリースタジアム'88

GAMER／ベクトル山田

テク道場はひさしぶりですね。でもなくなったわけではありません。わからないことがあったりしたら、ぜひお手紙を。あと、単行本『ファミスタのすべて』は面白いので、ぜひ買って下さい!!

Q こんにちは。ファミスタ好きの、中1です。'88はずいぶんイメチェンしましたね。好調な打者とか、球場を選べるとか。でも実際やってみると、やっぱりファミスタだなあと感心します。ところで、1Pで優勝しようと思ったら13チームに勝たなきゃいけませんね。0での優勝のしかたを教えて下さい。　愛知・松野賢一郎



自らチームを知ることが大切!!

A 寒いけど、みんな元気ですか、ベクトル山田です。'88は、1Pで対戦相手が自由に選べるかわり、パスワードがありませんね。で、優勝するには、電源を入れたまま13チームに勝たなくてはいけないし、先発投手は連投ができないしでたいへん。

したがって、優勝するにはまずローテーションをきっちり守ることでしょう。先発ふたり・リリーフふたりを2組つくって、交互に使う。で、なるべくリリーフを試合の序盤は使うこと。もし3回コールドだったりした場合、先発を使ってなければ、次の試合のピンチ要員に温存できるでしょう。

次に、対戦相手と球場の順番を把握すること。対戦相手は、1試合目のチームから、逆むきに変わっていきます。球場は、どうむ→ろっこうさん→しゃちほこ→かせんじき→どうむ…の順。左下のイラストを参照して下さい。強豪とはいつ、どの球場であたるか要チェック。Wとどうむで戦ったりはしないよう、1試合目の球場を調節しましょう。

COMがいつ代打を出すかを逆手にとって、代打を出させないようにしたり、ラッキーセブンでCOMの打順をクリーンナップにまわさないようにしたりと、小技も必要。でも、何より基本は、自分のチームが、どういう戦い方がよいかを把握すること。これは2Pにもつながる重要なことなので、14チームの戦い方を8ページに渡って大特集だ。各項の左上の分析表の見方は、下を見てね。



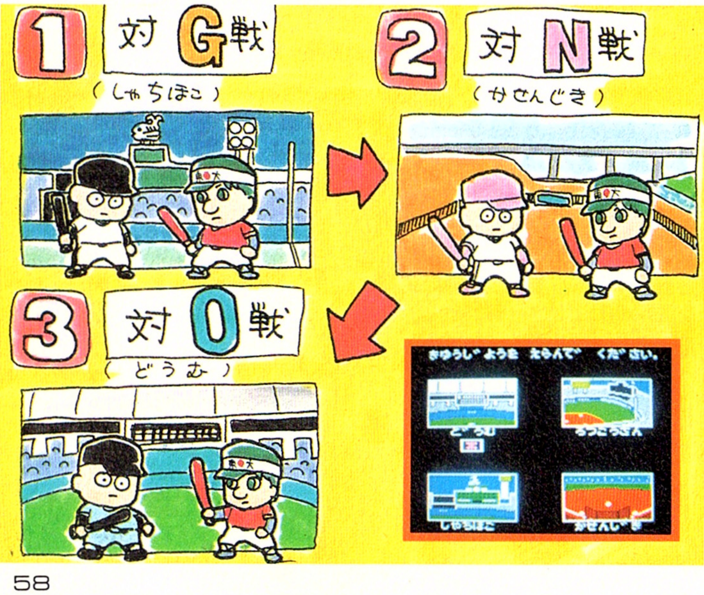
○ばうむなどの、強打者の代打は、出させないように



○負けても、勝ったときと同様に、対戦相手が変わる

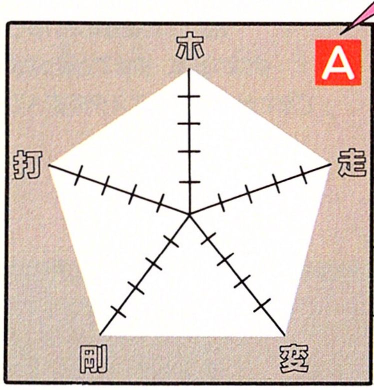


○年俸は、前回の年俸＋□00＋□0×（点差＋残りの回数）だ。□の中には、何試合目かという数。例えば5試合目なら□＝5になる



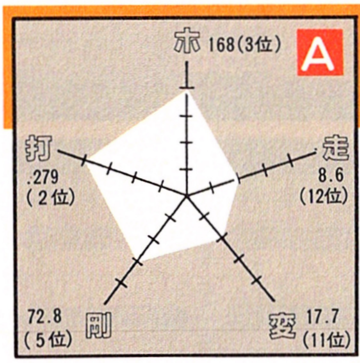
戦力分析表の見方

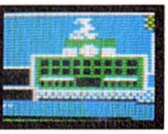
チームの総合力を、A～Eの5段階評価で表したもの。



ホ	12人の打者のホームラン総数。打球の飛距離を表す。
打	12人の打者の平均打率。当り判定の広さを表す。
走	12人の打者の走力平均値。機動力を表す。
剛	スタミナ＋球速－100という値の6人の投手の平均値。パワーを表す。
変	カーブ・シュート・フォークの総合値の、6人の投手の平均。

G ガイアンツ　しゃちほこ





打線も投手陣も実力は十分!! 優勝候補の一角を担う。

ファミスタ界の盟主ガイアンツ。チーム打率、防御率が全チーム中2位。ホームラン数は3位とMチームを除いたら最強のチームだ。

BEST ROTATION　ベスト・ローテーション

1	2	3	4	5	6	7	8	9
さいとう	→	がりい	→	→	→	まきはら	→	かてる
かてる	→	まきはら	→	→	がりい	→	→	さいとう

BEST ORDER　ベスト・オーダー

右用		左用	
1	みもだ	1	みもだ
2	おかだき	代	こうも
3	しのつた	5	る
代	ぽろむら	4	はり
4	はり	代	ぽろむら
5	る	6	はたはた
7	こめだ	3	しのつた
6	はたはた	7	こめだ



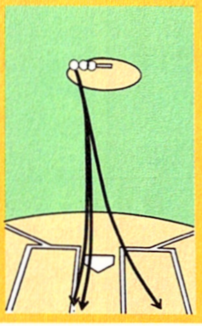




ガイアンツのうり物はなんといってもパワフルな打撃陣である。平均打率は2割7分9厘、ホームラン数は168本とすさまじい破壊力を誇る。走力に関してはまるでたいしたことがないので、コツコツいく機動力野球よりガッツンガッツンいく大砲野球がチームカラーといえる。

攻撃面ではぽろむらをスタメンクリーンナップで使用しよう。1、2番が出塁すれば、3人あわせて本塁打86本というはり、る、ぽろむらが必ず返してくれるだろう。

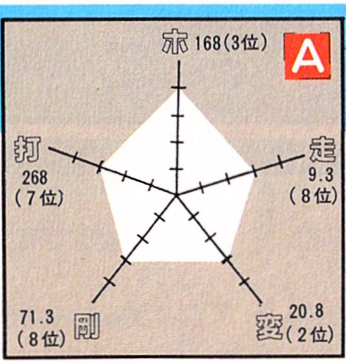
投手ではかてるを要にしよう。かてるでいける所までひっぱって、中継ぎにさいとと、ロングリリーフで先発型投手をもってくれば、勝利はかなり確実につかめる。

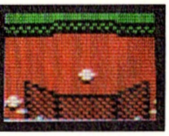


かてる

スピードこそないもののカーブのキレが抜群のかてる。コーナーをつかれたら、ちょっとやそっとじゃ打てはしない。

D ドラサンズ　かせんじき





リーグ有数のクリーンナップ。相手投手をぶっとばすぞー!

打率、走力に関しては特筆すべきことのない並のチームだ。しかしホームラン数と防御率は全チーム中2位。特にクリーンナップは超強力!

BEST ROTATION　ベスト・ローテーション

1	2	3	4	5	6	7	8	9
うえはは	→	こなつ	→	→	→	こんじよ	→	かくげん
かくげん	→	よねむり	→	→	おにょよ	→	→	うえはは

BEST ORDER　ベスト・オーダー

右用		左用	
1	ぴこ	1	ぴこ
2	たつまき	代	なかま
3	げいび	3	げいび
4	おみあい	4	おみあい
5	うお	5	うお
6	にむやお	6	にむやお
7	かわはば	7	かわはば
代	なかま	2	たつまき

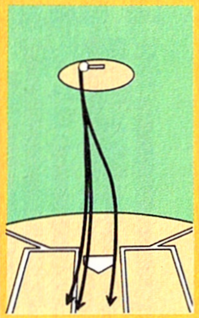






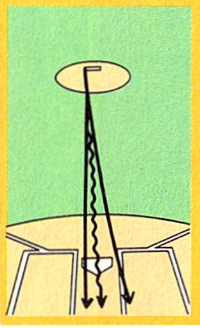
クリーンナップのげいび、おみあい、うおの破壊力は抜群。この3人であわせて90本の本塁打を放っている。だからクリーンナップの前になるべく多くの走者をだすのが必要だ。

投手では、リリーフ陣が頼りになる。うえははとかくげんを6回までもたすことができたら後は楽勝だ。



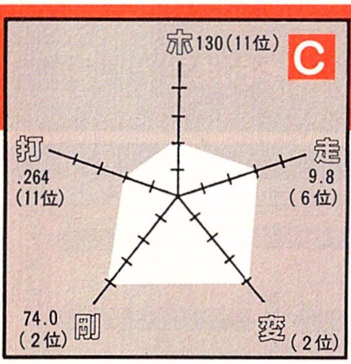
おによ

シュート型ピッチャーのおによ。右打者のインコースにきれこむシュートは超強力だ。ただスタミナがなく注意が必要だ。



かくげん

キレ味鋭いカーブ、よくおちるフォーク、最高速148kmを誇るストレート。短いイニングなら打ちこまれる心配はまずない。



C カーズ

どうむ



相手のスキにつけこむ機動力 ねばり強さで勝利をつかめ!!

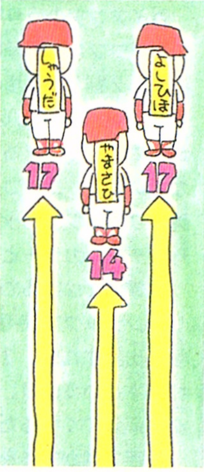
こうじ・きぬかさがいた頃の打線と比べると、あまりぱっとしない。しかし、機動力を生かして得点を先取できれば、僅差で逃げきれるぞ！

BEST ROTATION ベスト・ローテーション

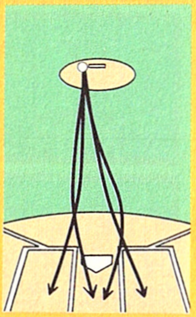
1	2	3	4	5	6	7	8	9
かわはば	→	ながほみ	→	まつだ	→	きたぼつ	→	→
まつだ	→	かわぶち	→	かわはば	→	おおによ	→	→

BEST ORDER ベスト・オーダー

右用		左用	
1	しやうだ	1	しやうだ
2	やまさひ	2	やまさひ
3	よしひほ	7	かたおば
4	こばや	4	こばや
6	ながひま	5	たんす
代	にすだ	6	ながひま
代	おさまい	代	おさまい
5	たんす	8	たつかや

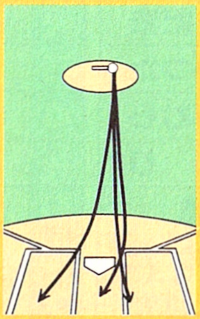


打率・ホームラン数ともに11位と、打線はあまり良くない。だが、得点率と防御率が意外とイイので、足を使った機動力野球で得点し、上手な継投策で相手打線を抑えることができる。とにかく、走力のある選手をいかにうまく出塁させるかが、大きなポイントとなるだろう。



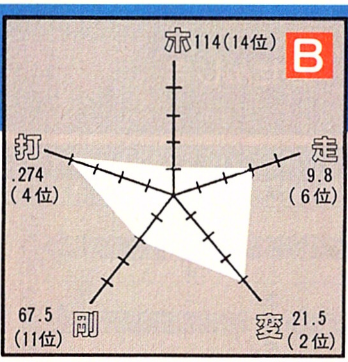
きたぼつ

横への変化球は、カーブもシュートもバツグンで、リーグ有数のキレを持っている。スタミナも40以上あるので信頼できる。



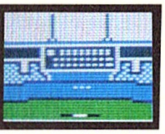
おおによ

スピードもあり、カーブのキレも良い本格派投手。スタミナもあるので、きたぼつとならんで左のエースとして使おう。



W ホイールズ

どうむ



どうむ球場ならおまかせっ！ 超特急トリオの足をフル活用

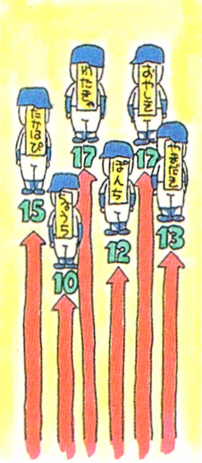
ここ1番のパンチ力はないが、投・打・走のバランスが良くとれている。出塁率が高く走力もバツグンなので、機動力野球がおススメだ。

BEST ROTATION ベスト・ローテーション

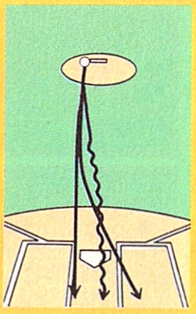
1	2	3	4	5	6	7	8	9
なかやや	→	さいほう	→	→	かけほた	にら	→	→
なかやや	→	あいかか	→	→	かけほた	えんぼう	→	→

BEST ORDER ベスト・オーダー

右用		左用	
6	おやしき	1	たかはぴ
1	たかはぴ	2	ちようち
3	ゆたきや	3	ゆたきや
4	ぼんち	4	ぼんち
5	ぱちよろ	5	ぱちよろ
代	かたぴら	代	やしろ
7	やまだき	7	やまだき
2	ちようち	6	おやしき

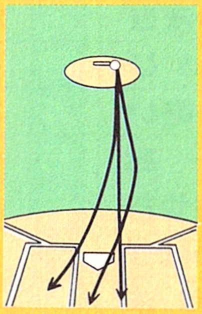


ホームラン数14位とリーグ最低の長打力。しかし、打率が4位とかなり出塁率が良いのだ。そこにゆたきやを筆頭とする、超特急トリオの足をからめていけば、得点率はグーンとアップするだろう。投手陣は防御率が悪いけど、変化球をうまく使ったピッチングをすればダイジョーブ！



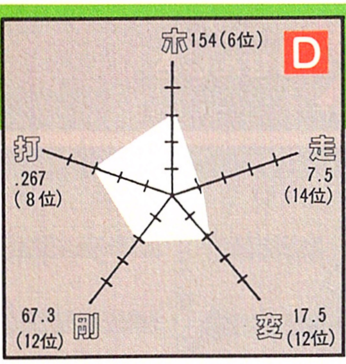
えんぼう

スタミナもまあまあだし、スピードもそれなりにある。フォークも良く落ちるので、イザとゆーときに使えばかなり有効。



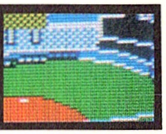
にら

チーム唯一の左投手。スタミナもあるので、カーブと緩急の差を中心にピッチングを組み立てよう。左のエースで使おう。



S スパローズ

ろつこうさん



打撃陣は、まあまあの戦力。しかし、走力・投手力が悪い！

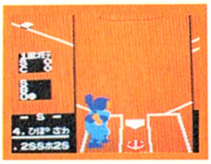
走力がリーグ最低なので機動力野球はまず無理。投手力も悪いので早めの継投を心がけること。一発長打をネラってみるといい結果が出そう。

BEST ROTATION ベスト・ローテーション

1	2	3	4	5	6	7	8	9
いとうふ	→	→	おばにや	→	→	なかもも	→	→
いとうふ	→	→	ぎぶす	→	→	たかろ	→	みやもも

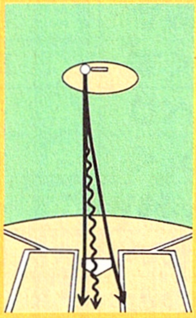
BEST ORDER ベスト・オーダー

右用		左用	
1	くりあま	1	くりあま
3	いけいけ	2	さくらや
代	わかなつ	3	いけいけ
5	すぎおら	4	ひぽさわ
4	ひぽさわ	6	でえやん
6	でえやん	7	すぎおら
7	さくらや	代	こがあ
代	やえがせ	代	やえがせ

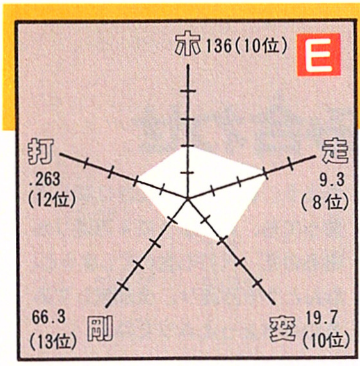


チーム唯一の俊足くりあまを出塁させると点が取りやすい。得点圏にくりあまを進めればワンヒットで1点入る。いけいけ、ひぽさわ、でえやん、すぎおらは一発長打をネラって、ブンブン振っていこう。ただ、少し信頼性に欠けるバッターなので、3番にわかなつを入れて確実にランナーを返すことも大事だね。もうひとり、代打のアナはいちしげ。実積はないけど、意外性のあるバッターだから思い切って使ってみよう。投手陣は左腕がいないのが苦しいトコロ。フォークを使える、なかももとたかろに期待しよう。



たかろ

2ストライクまでは150kmの速球とキレのよいカーブで攻めよう。決め球は、もちろんフォーク。打たせてとるより三振の山！



T タイタンズ

ろつこうさん



ファンよ叫べ!! 弱くたって応援だけはどこにも負けない！

あのダイナマイト打線はどこへいってしまったのだろう。走・攻・守どれも平均以下の弱体チームになってしまった。希望はばうむの一発か？

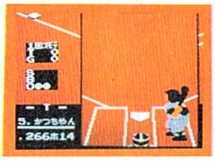
BEST ROTATION ベスト・ローテーション

1	2	3	4	5	6	7	8	9
のだて	→	いけよ	→	なかみし	→	とうあま	→	→
なかみし	→	きいやん	→	→	→	なかたこ	→	のだて

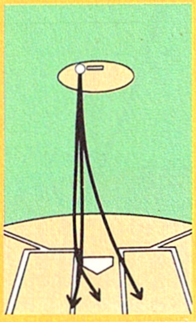
BEST ORDER ベスト・オーダー

右用		左用	
1	しようの	2	わあだ
6	かなまり	3	あゆみ
代	ばうむ	4	おから
代	かつちやん	代	ばうむ
4	おから	代	かつちやん
3	あゆみ	5	たほ
5	たほ	7	たいら
2	わあだ	8	きいど





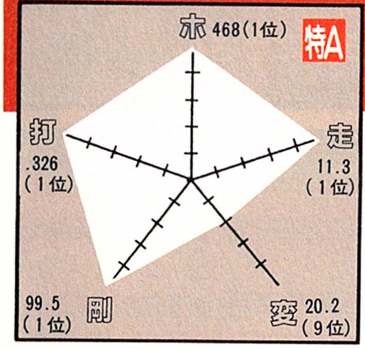

かつてのクリーンナップを飾っていたばうむとかつちやんが代打ではもったいない。ふたりをスタメン入りさせて、あの打撃を復活させようではないか!! これだけで結構パワーのある打線が組める。足の速いしようの、わあだ、あゆみ、かなまりが塁に出たら、かき回し戦法もいいかも。ばうむの一発で大量点も望めるしね。ピッチャーでは、きいやんがいい。速いカーブとキレのいいフォークを有効に使おう。とうあまはスタミナ不足だがシュート主体で攻めれば何とかなる。なかみしのカーブもいいぞっ!!

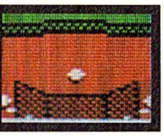


きいやん

先発にしろ中継ぎにしろ、最低でも4回はもたせたい。速いシュートとカーブで相手を揺さぶり、ボール球を振らせよう!!

M メジャーリーガーズ かせんじき





気をラクにして振ればヒット！
目をつぶって投げても三振!?

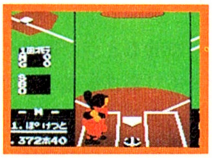
はっきり言ってサイボーグ軍団!! 誰がホームランを打っても不思議じゃないし、ほとんどの選手が走れる！ 先発投手も全員スタミナが50以上!!

BEST ROTATION ベスト・ローテーション

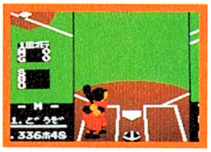
1	2	3	4	5	6	7	8	9
りけち	→	ぐでん	→	えかすり	→	らいおん	→	→
えかすり	→	くられんす	→	りけち	→	ばいお	→	→

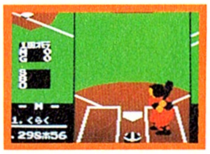
BEST ORDER ベスト・オーダー

右用		左用	
1	へんたそん	1	へんたそん
8	おすみす	2	さんばく
3	ほつくす	代	ぽけつと
4	すとべり	代	ういんふい
代	くらく	5	かんせい
代	ういんふい	代	どうぞ
5	かんせい	6	まつく
代	ぽけつと	7	があたあ



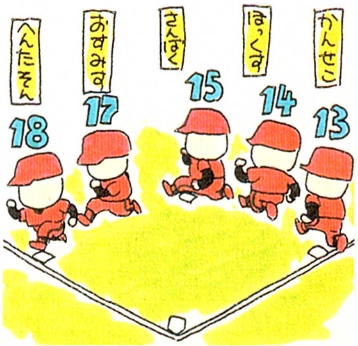






代打陣が非常に充実している。すべての選手を先発にしてもいいくらい。特にぽけつととういんふいは、打率.370台、ホームラン40本以上という豪快ぶり。走力もあるので、このふたりはゼヒ先発で使おう。でも、わざわざこんなことをしなくても十分勝てるチームなんだけどね。

投手も超人選手ばかり。みんなスタミナがあるから、継投策に悩むこともない。ただ、変化球投手はえかすりだけだから、配球には注意しよう。まぁ、投手陣が打たれても打線が強力だから大丈夫!!

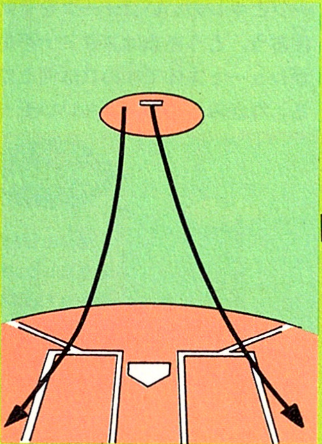


ワンポイントリリーフ

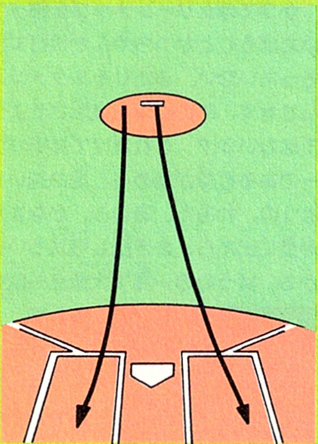
'88は球のキレが悪い！

何となく'88は打高投低の感が強いけど、いったいその秘密は何だろう。バットの当り判定が少し広くなったこともあるけど、最大の要因は、変化球のキレが悪くなったことなんだね。例えば、'87と'88で、どちらでもカーブ12、シュート10のきたへふときたぽつは、下のイラストのように、3分の2くらいの球のキレになってしまったぞ。

'87：きたへふ



'88：きたぽつ

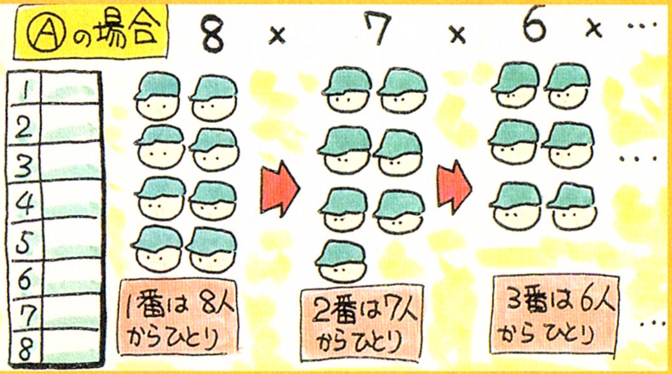


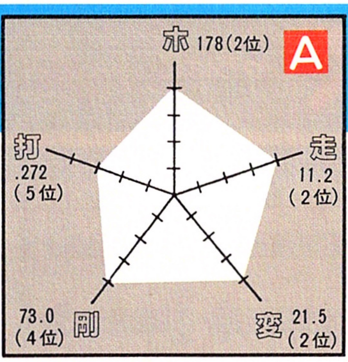
打順の組み合わせ

打順を変えられるということで、クリーンナップを1～3番にしたり、左打者を6人並べたりして遊んでいる人も多いハズ。いったい打順の組み合わせは何通りあるのだろう。レギュラーだけに関して言っても、Aのように4万通りもあるのだ。代打も含めてしまうと、なんと2千万通り。全部試してみるのはちょっとムリだね。

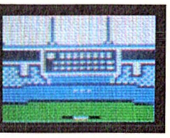
A $8\times7\times6\times5\times4\times3\times2\times1=40320$

B $12\times11\times10\times9\times8\times7\times6\times5=19958400$





L ライオネルズ どうむ



得点力の高い打撃陣と実力派の先発4人衆。ライバルはM。

走力2位、ホームラン数2位と、足を使った攻撃あり、一発ありの強力チームだ。先発投手陣も実力派ぞろいで文句無しの好チームだ。

BEST ROTATION ベスト・ローテーション

1	2	3	4	5	6	7	8	9
やまめ		まつあに	くろう			わななべ		
やまめ		まつあに	みなみお			かか		

BEST ORDER ベスト・オーダー

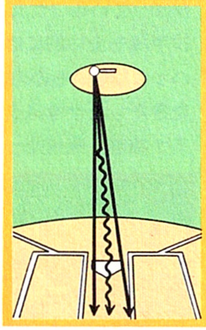
右用		左用	
1	いしけり	1	いしけり
2	ひらよ	7	つべ
3	あきかわ	3	あきかわ
5	ほえれお	4	きよすく
4	きよすく	5	ほえれお
代	あび	6	いこう
6	いこう	代	ひろはひ
7	つべ	2	ひらよ





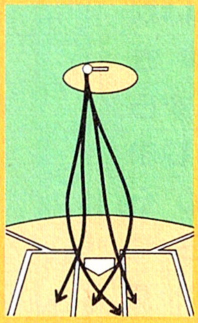
いしけり、ひらよ、あきかわ、つべと走れる選手が4人もそろっている。足でかきまわしてドッカンと本塁打。得点力はオニのように高い。

4人の先発投手は全くタイプの違う4人なので、どう継投しても大丈夫。リリーフのやまめ、まつあには短かいイニングでだけ使おう。



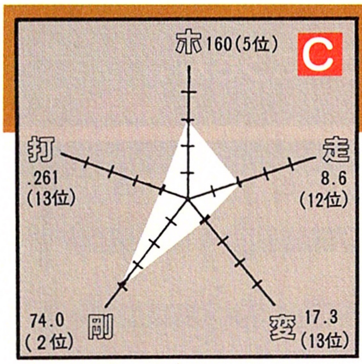
かか

150kmを超えるストレートと抜群のスタミナ。ファミスタ界屈指の好投手だ。ストレートでぐいぐい押せるのが魅力だ。

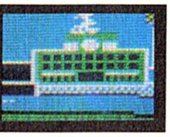


みなみお

ぐいぐいまがるカーブとシュートが武器の超変化型ピッチャーだ。右に左に面積の広い投球で相手打者をほんろうしよう。



Bu バッカルーズ しやちほこ



ムラのない打撃陣っ!! たよりない投手陣。

打線に関してはよくまとまっている。ホームラン数は5位、打率も7、8番をかえればグンとアップする。投手陣はむぎのとやまだきが軸だ。

BEST ROTATION ベスト・ローテーション

1	2	3	4	5	6	7	8	9
いしもも		ほしい		むぎの				むらら
いしもも		やまだき				おのの		ほしい

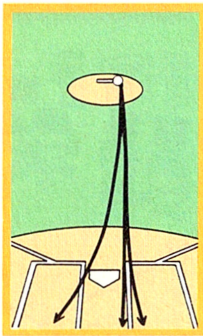
BEST ORDER ベスト・オーダー

右用		左用	
1	おおいい	1	おおいい
3	かねむり	2	あらり
2	あらり	3	かねむり
4	おくりび	4	おくりび
5	ぶらいあ	5	ぶらいあ
6	すすき	6	すすき
代	くりめし	代	むらたみ
代	あわぐし	代	はねだ

2番から6番までホームラン10本以上の打者が並び、どこからでも本塁打がねらえるのが魅力だ。レイルウェイズでもトップを打ったおおいいが、このチームでも俊足ぶりを発揮している。おおいいを使って相手をかきまわそう。

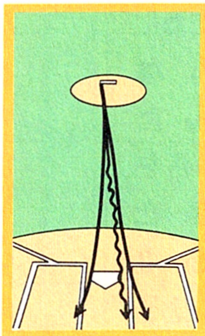
投手陣は左右の両エース、むぎのとやまだきが中心となる。リリーフ陣が少々たよりなく後半はむぎのとやまだきに期待がかかる。



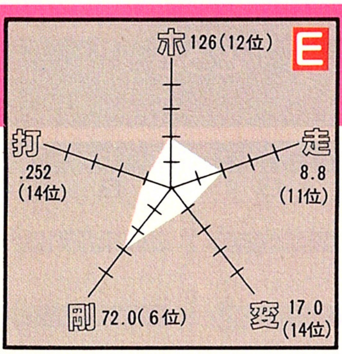
むぎの

Buチームの大黒柱むぎの。スタミナも十分で速いストレートとキレのいいカーブはリーグでもトップクラスの実力だ。

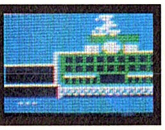


やまだき

左のエースがむぎのなら右のエースはやまだきだ。スタミナに少々不安はあるが、ストレートも速く、変化球も全て使える。



F ファイヤーズ しゃちほこ



全体的にレベルが低いチーム！
失点をなるべく少なくしたい！

打率はリーグ最低、ホームラン数も12位。貧弱な打線をサポートするハズの機動力や投手陣もこんな調子。熟練者かファンでなきゃ選ばない!!

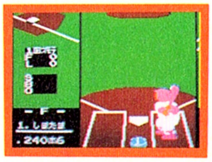
BEST ROTATION ベスト・ローテーション

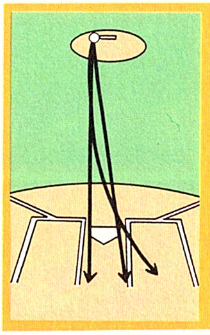
1	2	3	4	5	6	7	8	9
まちうり	→	→	さとせい	→	→	こうな	→	たきだし
まちうり	→	→	かねざや	→	→	こうな	→	つも

BEST ORDER ベスト・オーダー

右用		左用	
1	しまたま	8	ふたむり
代	はやいか	2	こがらし
3	こゆき	3	こゆき
4	いいずら	5	にいじま
5	にいじま	4	いいずら
6	ためら	6	ためら
7	ふらや	1	しまたま
代	おかず	7	ふらや

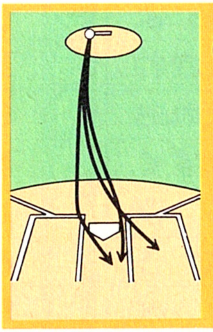
信じられないことに打率が3割を超える打者が全然いない!! 4番のいいずらさえ2割8分。代打陣もいいトコなしだ。他の選手よりはちょっとマシな3～7番が点をかせげるかどうかにかかっているワケだ。投手陣も全体的にはパッとしないものの、たきだしだけはスタミナ抜群。完投だってあり得る。まさに〝エース〟だね。おさえの切り札はまちうりの内角カーブ！ サウスポーこうなは非力だけど、よく似た投手陣の中でワンポイントとして使えば相手にスキを与えない。





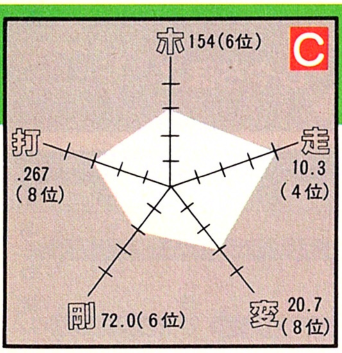
たきだし

弱体投手陣の中でリーグ屈指のスタミナを誇るエースたきだし。150km台の速球とカーブが武器の超本格型右投手だ。



まちうり

リリーフ陣にはカーブ型の右投手まちうりがいる。左打者の内角をえぐるようなキレのいいカーブを持った名ストッパーだ。



H ホーネッツ ろつこうさん



理想の打線と軟投派投手陣。
平均的とはいえあなどれない！

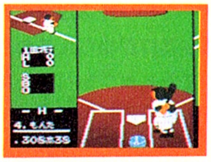
打率8位、ホームラン数6位、防御率10位と可も不可もないチーム。しかし4番もんたを中心とする安定型の打線をいかせばかなり強力だ。

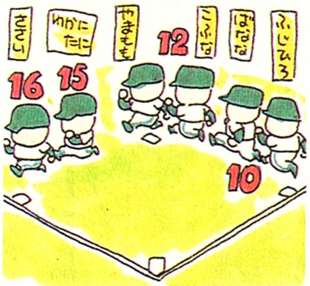
BEST ROTATION ベスト・ローテーション

1	2	3	4	5	6	7	8	9
やり	→	→	にゃんこ	→	→	いもうえ	→	やまかず
やり	→	→	にしかか	→	→	いもうえ	→	やまたか

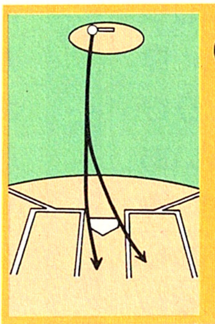
BEST ORDER ベスト・オーダー

右用		左用	
1	ささい	7	こふな
2	ゆかにたに	代	たかうなき
3	ばなな	6	よちひろ
4	もんた	4	もんた
5	やまもも	3	ばなな
代	れふと	5	やまもも
7	こふな	1	ささい
6	よちひろ	2	ゆかにたに





全体的な戦力はほぼ平均のチーム。しかしその打線は理想的だ。もんたとよちひろ以外の走力は高いので足をいかした機動力野球ができる。ということは1番ささい、2番ゆかにたにを出塁させて3割打者のばなな、もんたのクリーンナップへと続けるというパターンができあがる。まさに〝点を線につなぐ〟打線といえる!! 投手陣はどちらかというと剛速球より変化球を得意とする軟投派の右投げが多い。チーム唯一の左投手にしかかをどこで使うかが大きなポイント！ 軟投型のやりやいもうえをストッパーにして早めの継投策を立てよう!!



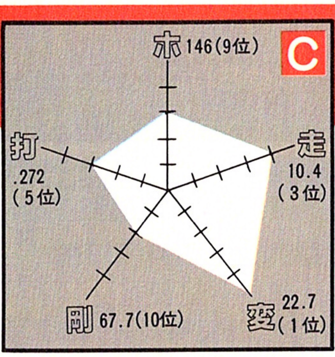
にゃんこ

技巧型の投手陣の中でもにゃんこのカーブとシュートはキレがよい！ 横にゆさぶるタイプなのか、フォークは苦手な様子。

B ブラボーズ

ろつこうさん





高打率のクリーンナップ爆発！右下手投げのさんたも健在!!

前作ほどの爆発力はなくなってしまったが、それでも高打率のクリーンナップには十分魅力がある。虹色の変化球をあやつるさんたも健在。

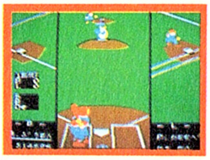
BEST ROTATION ベスト・ローテーション

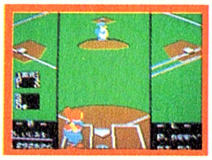
1	2	3	4	5	6	7	8	9
ふるみそ	→	→	やまそと	→	→	やまおり	→	さんた
やまそと	→	→	ふるみそ	→	→	さとお	→	ほぴの

BEST ORDER ベスト・オーダー

右用		左用	
代	ふくもも	2	ふくろ
2	ふくろ	代	もとにに
3	まつなな	5	いしみえ
4	ぶうまん	4	ぶうまん
5	いしみえ	3	まつなな
6	ふざい	6	ふざい
代	くまによ	代	くまによ
8	ゆみよか	8	ゆみよか

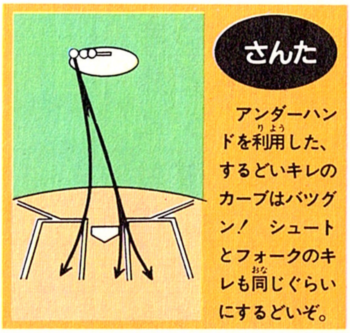






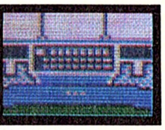
ぶうまん・いしみえのホームラン数が多少へってしまったが、全体的な打率はあまり変わっていない。それにあるていどの足があるので、足を使った機動力野球をすることもできる。投手陣も、変化球の使い手さんたをはじめ、防御率1.80のストッパーやまそとがいるので強力だぞ。

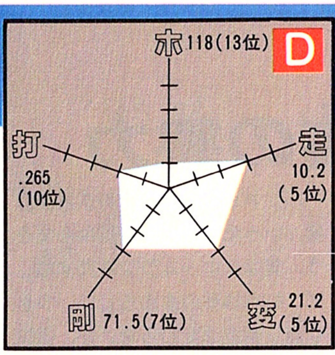




O オリエンツ

どうむ





打撃陣に期待はできないっ!! 頼みは投手のふんばりだっ!!

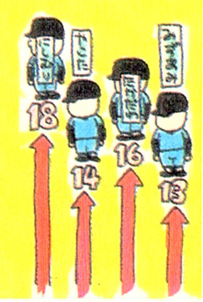
ホームラン数、打率ともに低い数字。走力と投手力はまあまあなので、機動力で先手点を取って守りぬくというパターンか。投手陣に期待っ!!

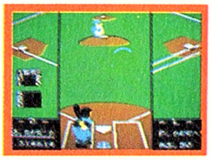
BEST ROTATION ベスト・ローテーション

1	2	3	4	5	6	7	8	9
うきしま	→	こがあ	→	→	にちな	しよう	→	→
にちな	→	そのかか	→	うきしま	→	むらちよう	→	→

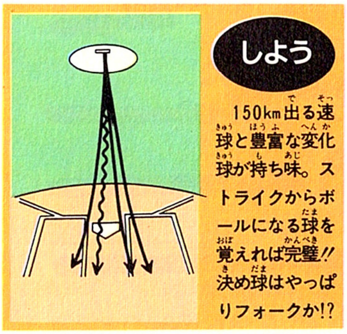
BEST ORDER ベスト・オーダー

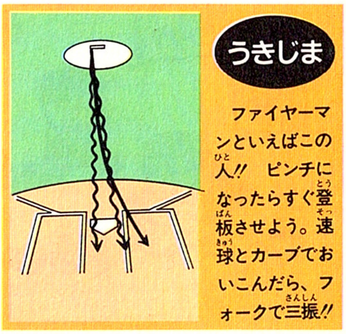
右用		左用	
1	にしむり	代	ふるかか
2	やこた	7	みずあみ
代	おたべ	3	たかだわ
3	たかだわ	4	まとろつて
5	あいほう	5	あいほう
6	かみかみ	1	にしむり
代	やまもも	2	やこた
7	みずあみ	6	かみかみ





まとろつては4番ながら信頼性が薄すぎる。相手が右投手なら、たかだわを4番に入れたほうがずっといい。しかし、連打は難しい打線なので、にしむり、たかだわ、やこたが出塁したらどんどん走ってみよう。少ないチャンスをいかにものにするかで勝負が決まるといってもいい。

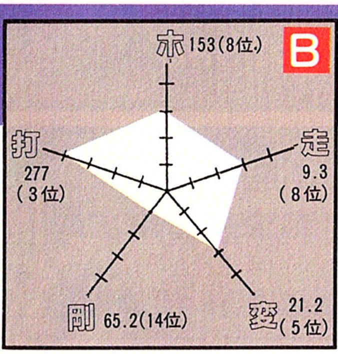




N ナムコスターズ

しやちほこ





結構いい選手がそろってる!!
試合に勝つカギは投手陣か!?

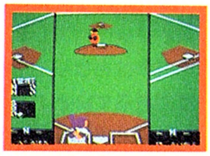
打率リーグ3位というのがウレシイ。ホームラン数もまあまあだし、機動力野球も可能。ピッチャーは本格派より、軟投派が多いようだね。

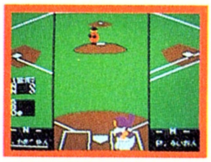
BEST ROTATION ベスト・ローテーション

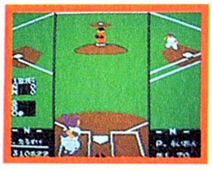
1	2	3	4	5	6	7	8	9
ぜひうす	→	らっぷ	→	→	→	りつく	→	きやらはち
きやらばち	→	あさると	→	→	ぜひうす	→	あるばと	→

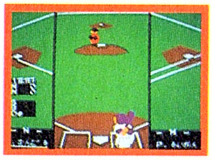
BEST ORDER ベスト・オーダー

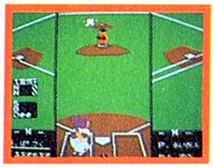
右用		左用	
1	ぴの	1	ぴの
7	りようま	2	とまり
代	さんどら	3	たろすけ
4	ぱつく	4	ぱつく
3	たろすけ	代	べらほう
5	あむる	5	あむる
代	べらほう	代	さんどら
代	わぎやん	8	かげきよ





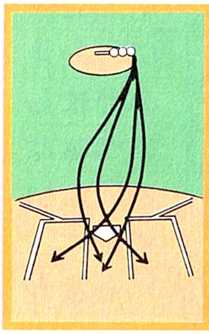






代打のさんどらはスタメンで使っていこう。足が速いから、セーフティバントなんてのもオモシロい。べらほうとわぎやんは相手投手によって使い分けたほうがベター。全体的にはミート打法を心掛けて、コツコツ当ててランナーをためることが重要。たろすけやぱつくにつなげば、大量点につながる。

投手陣は継投策がカギ。変化球投手が多いので、相手の目を慣れさせないようにすることが肝心だぞっ!!



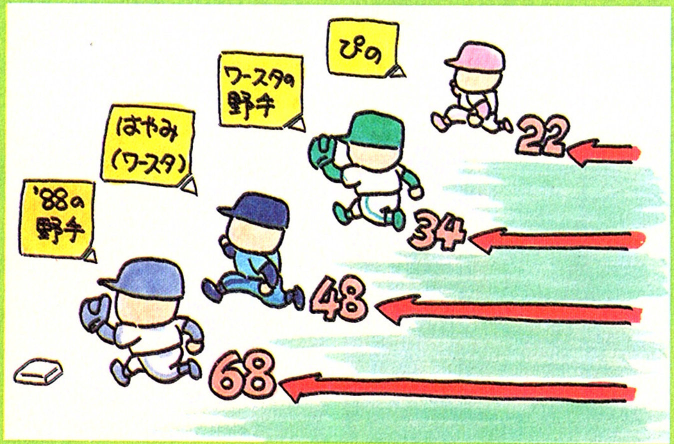
りつく

左右どちらのバッターでも内角球、外角球を投げ分けられる。バットのしんを外す投球ができるから、長打はそう打たれない。

ワンポイントリリーフ

野手の走力は68!!

'88の野手ははやい、はやい。投げるより走った方がいいんじゃないかと思うほど。実際に走力を測ってみたら、なんと走力68。ワースタまでは俊足ぴので走力が22しかないことを考えると、驚異のはやさだね。この野手のはやさは、ワースタまでの時のちょうど2倍になってるんだ。つまり、'87で1塁から2塁へ行く間に、'88では往復できてしまうことになる。ランダンプレーはまず野手の勝利だね。

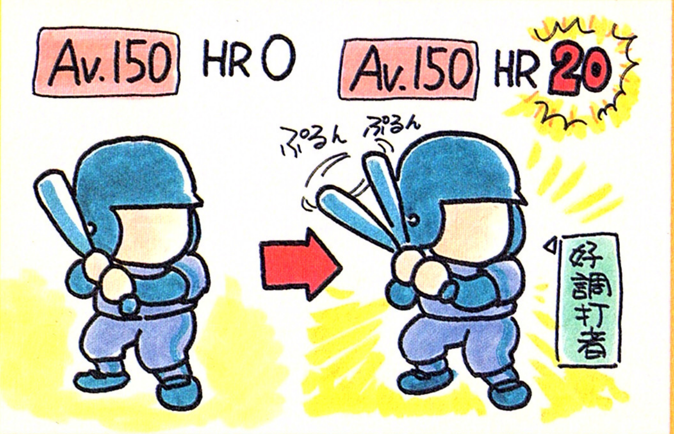


好調打者の実力



●投手でも、好調打者になればホームランを打つ!!

バットをクルクルまわす好調打者。いったい、どう好調なんだろう。実は、ホームラン数20本増しで、打率はそのままらしい。つまり当り判定は変わらないが、飛距離だけのびるということ。



Q 初めまして。いつも弟の必本を盗み見しています。ファミスタはけっこう自信があったんですけど、'88はなにかと守備のミスをして、やらなくていい点までやってしまいます。守備のコツを教えて下さい。

ＰＳ・全然関係ないですけど、かせんじき球場ってきれいですね。球場の外もかざってあって。

貢ぎもの・みかん　茨城・後関玲子

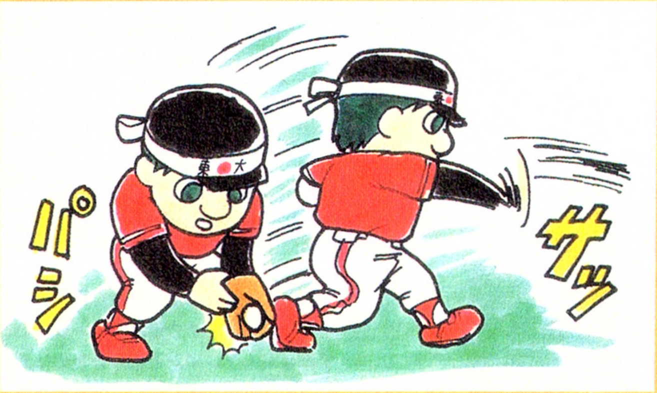
'88は、守備が難しく面白い！

A 確かに守備は難しいですね。でも、その分やりがいがあるとも言えます。ファインプレーがキマった時のそう快さは、今までにないよさです。

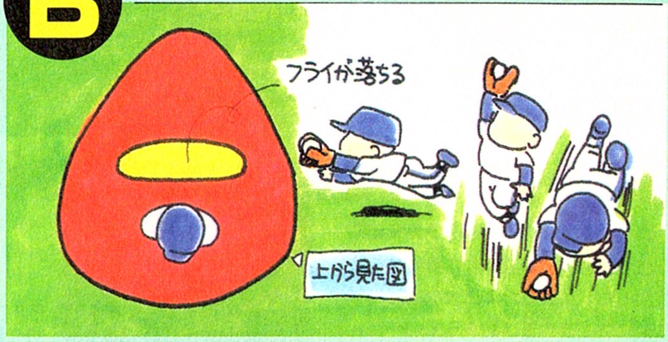
守備のコツは、と言うとやっぱり慣れてでしょうかね。そう言うと身もふたもないので、４つほどポイントを下に挙げました。Ⓓは盗塁の阻止です。かせんじきなら大胆に、どうむなら慎重にという使いわけも重要！

A 捕ったらすぐ投げる

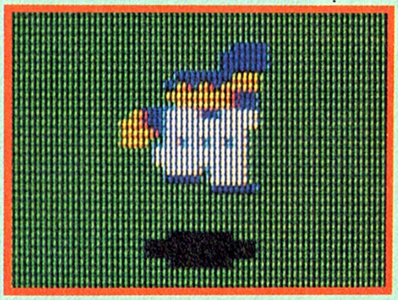
'88では、送球時のモーションに少し時間がかかる。Ⓐを押してもすぐには投げてくれないんだ。そのためか、ワースタまでの必殺技、✚キーとⒶを同時に押す『速い送球』がしにくい。そこで、新必殺技。捕球した瞬間に✚キーとⒶを同時に押すんだ。すると、モーションが少し早くなって、速い送球ができるぞ。ただし、失敗するとけっこう痛いぞ。



B ファインプレーを濫用しない



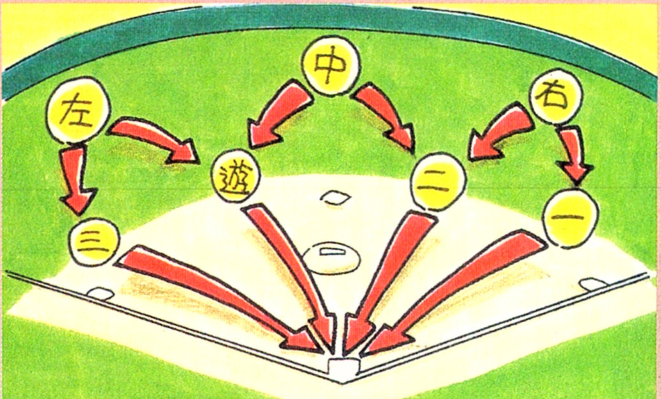
すごく派出だし、実際便利なファインプレーも、失敗すると悲惨。しばらく操作不能になるから、大きくボールをそらしてしまうことになる。特にジャンプ。高い軌道のフライは、ジャンプしてもそのままでもほとんど変わらなくて、逆にジャンプした方が動けない分危険。ライナーならジャンプでもいいけど、高いフライは普通に下がって捕ろう。



○ジャンプは、頭を越えそうなライナー、ワンバウンドの球、もしくは、フェンス際でのみ使おう

C 中継プレーを正確に

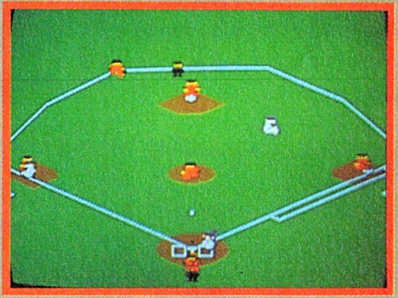
内野手は４人いるけど、ベースカバーは１～３塁の３つだね。で、内野手がひとり余る。この選手がポイント。つまり、✚キーで動かせるのは、ピッチャーと３人の外野手とこの内野手で５人なわけだ。中継プレーは、この内野手を使えばいい。つまり、レフトライン際なら、３塁手が動かせるから、左翼手からの中継は、３塁方向に投げればいいことになるね。



D すべり込めないけん制

初代からずっと伝え続けられた秘技、すべり込ませない送球は、'88でも使える。１塁ランナーが２盗したとき、✚キーの上でなく下を押しながら送球すると、ランナーは２塁にすべり込まないんだ。

この現象、実は暴投を利用してるんだ。キャッチャーが捕球して、フィールド画面にきりかわったとき、キャッチャーはホームベースより少し後ろにいる。✚キーの下を押すと、誰もいないホーム、つまり２塁方向へ暴投するわけなんだね。



○すべり込まれないと、走者の体の長さ分得をするから、ほとんどの走者をアウトにすることが可能

PC Engine CLUB ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.26

代打でやってまいりましたCB成沢でございます。どうも自分がいつも書いているところとはちょっと雰囲気が異なるので、少々ビビっておりますが、そこんとこはなにとぞよろしく。なにぶん若輩者でございまして、はい。なんだか卑屈になってきたな。ま、何はともあれCD－ROMも発売されたことだし、PCエンジンも活気づいてるね。

ダンジョンエクスプローラー



文／CB成沢

■ハドソン
■2月24日発売予定
■¥5800
■HU-CARD

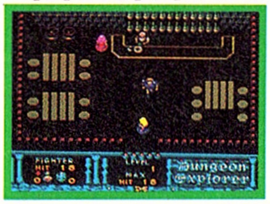
5人同時プレイ可のアクションゲーム

マルチキャラクタープレイのゲームっていうと、遊々人生に代表されるボードゲームタイプを連想するけど、このダンジョンエクスプローラーは、アクションゲームでありながら、5人同時プレイができるという画期的なソフトなのだ。業務用では以前あったけど、家庭用のゲームでは初めて。マルチタップと人数分のパッドを揃えて、友達といっしょにやろうぜい。ボードゲームにはないマルチプレイの楽しさが味わえるはずだ。

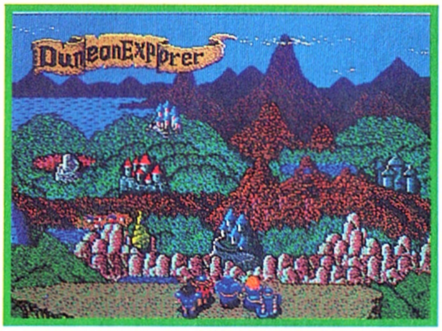
□マルチプレイで迷宮に巣喰う魔物をやっつけろ

コーネリアに伝わるアイラの玉を探し出すため、王に選ばれた勇者たちは旅立った。14にわたる広大な迷宮のどこかにアイラの玉はあるらしい……。

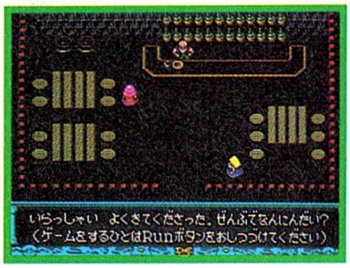
とまあ、こんなストーリーで始まるこのゲーム、内容は至って簡単。迷宮をどんどん進み、ボスキャラをやっつけていけばいいだけ。特別な謎解きや操作は必要ない。



◀RUNボタンを押した人数だけ登録される。そしてキャラクターをセレクトすると、ゲームスタートだ



▶ゲームスタート前の美しいコーネリアの全景デモ。多重スクロールで背景の山が流れていくさまは雰囲気を盛り上げるには最高の効果だ。いくぞって、感じだね



▲酒場から物語は始まる。プレイヤーは全員RUNボタンを押すこと



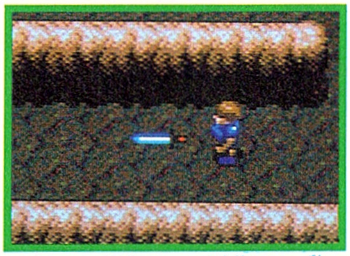
◀酒場を出たら左へ進み、中央の道を上へ進むとお城がある。中には王様がいて、キミたちの旅の目的を教えてくれるのだ

ただし、迷宮は進めば進むほど手強くなっていく。その形、敵キャラ、いずれも1人プレイだと乗りきるのは大変。複数でプレイしていれば苦しい局面でも、何とか先へ進むことができるというワケだ。

ボードゲームにはない新タイプのマルチキャラゲームだ。複数プレイする前に、それぞれが1人プレイしてある程度コツをつかんでおくのがいいぞ。

□武器は飛び道具と2系統の魔法のみ！

操作はカンタン。Ⅱボタンで飛び道具を投げ、Ⅰボタンは魔法の使用だ。ただし魔法を使うにはアイテムが必要。ホワイトポーションとブラックポーションがあり、それぞれのキャラが各1種類使うことができる。誰が何を使えるのかは右のリストと次のページを参照のこと。



◀ファイターはソードを投げる。個々のキャラクターはそれぞれ違う武器を投げつける



▼左がWP、右がBP



▼魔法を使うとくるくる回転する



▼迷宮内にある全アイテムリスト

魔法の種類

ホワイトポーション		ブラックポーション	
マジック ヒーリング	術者と仲間のHPが一定量回復する	マジック ソード	一定時間の間、攻撃力が2倍になる
マジック シールド	一定時間の間、ダメージを半減する	サンダーボルト	敵に一定のダメージを与える
マジック キュアリング	術者及び接触中の仲間の毒消し	ウォーサイレン	声で敵に一定のダメージを与える
マジック バエンディング	一定時間の間、敵の動きを止める	モータルブレス	ランダムで敵に当たる死の魔法
リターン	パーティ全員をスタート地点へ戻す	リクエスト	BGMを変える
ホワイトポーションは防御魔法 ブラックポーションは攻撃魔法		シャイニング	敵に一定のダメージを与える

□各キャラの個性をつかんで、良いパーティを！

ゲームスタート時にプレイ人数の設定が終わるとキャラクターのセレクトになる。キャラクターは8種類あり、それぞれ使える武器、魔法や攻撃力、防御力のパラメータが異なっている。それぞれ特長があり、誰がいいとは言えないけどね。

そうそう、複数プレイのとき、同じキャラクターを使うことはできないので気をつけること。パーティを組むときは、魔法が片寄らないようなバランスの良いパーティにするといいだろう。

迷宮のボスキャラを倒すとそれぞれレベルアップする。HPや攻撃力が上がっていき、戦いやすくなる。もちろんその分敵も強くなるけどね。



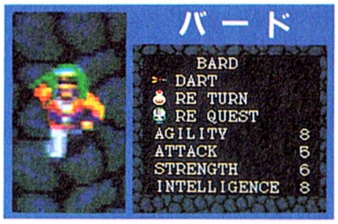
▶メンバーセレクトの時、左下にメンバーリストが表示される



攻撃力が高い戦闘のエキスパート。1人でプレイするなら彼で進むのがいいだろう。ソードを使う



呪術師。それだけに魔力は強く、しかも攻撃力が割と高い。ツイングローラーを投げつけて攻撃する



吟遊詩人。パラメータはさほどではないが未知の能力を秘めているという。魔法はリターンとリクエスト、武器はダートを使う



妖精。身軽な身体は足が速い。武器のフェアリーボルト（妖精の矢）の攻撃力は低い。だが、毒に強い



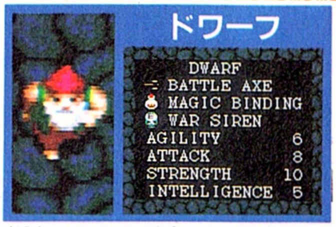
盗賊。エルフと同様に足が速い。シーフが倒した敵からはアイテムが出やすい。ダガーを使う



魔女。唯一の女性キャラであり、いたわってあげたい。攻撃力も魔力も低いのだ。チャームドスターを使う



司教。足は遅いけど、マジックヒーリングとモータルブレスの効力は大きい。ホーリーライトを使う



体力にかけてはピカ一。だけど、足は遅いし、飛び道具もバトルアックスなので、飛ぶスピードが遅い

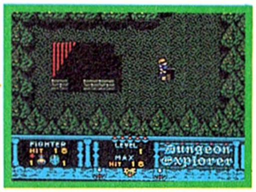
□ゲームの流れの基本は割と単純

ゲームの大まかな流れを説明しよう。

地上から階段を降りて迷宮へ入っていくと、そこはもう魔物の巣。ジェネレーターから敵がうじょうじょと現れる。このジェネレーターを破壊しない限り敵は現れ続ける。飛び道具で敵と同じように攻撃しよう。そうやって階段の昇り降りをいくつか経るとボスキャラの部屋へと着く。巨体のボスはかなり手強いが、魔法の力を使ったり、みんなで協力するなりして集中攻撃を加えよう。やがて倒せるはずだ。

そして、クリスタルを取り、迷宮を脱出だ！


◀地上にある家には人が住んでいる。彼らから情報を集めよう


◀階段に突撃！ くるくるっと回転して下の階へと移る


◀ダンジョンでの戦いだ。とかく敵が多く現れるので注意



▼倒したらクリスタルが出た。取ればレベルアップ&回復

◀ボスキャラとの戦い。強敵が多い

ちょっとインフォメーション **ロムロムアイドルコンテスト**

CD-ROM²アイドルコンテスト
ロムロム少女大募集！

ハドソンでは、CD−ROM²（ロム・ロム）のソフト「美少女学園No.1」（仮題）にキャラクターとして出演してくれる女の子を募集している。ミスROM²に選ばれた女の子にはソフト出演、賞金、賞品が贈られるのはもちろん、レコードデビュー、TV出演のチャンスもある。CD−ROM²を通してアイドルを創造しようという企画だ。応募のしめ切りは、'89年1月20日。応募に関しては、自薦、他薦どちらでもOK。

問い合わせは、
〒162 東京都新宿区市谷田町
3−1−1 ハドソンビル
株式会社ハドソン
「CD−ROM²アイドルコンテスト」係
TEL (03)235−2068まで


◀ミスROM²には大型TV、準ミスにはCD−ROM²フルセットが、二次審査通過者にはPC本体がプレゼントされる

□1〜4のシナリオを簡単に紹介してみよう

シナリオ1 レイスの洞窟

はじまりはレイスの洞窟からだ。ここにはチェンダーという王の部下がいる。彼はブラックスタールというボスが恐くて先へ進めないらしい。

1人でプレイしていると敵の数が多く、苦労させられるが、複数で進めば何てことはないところだ。



◀ただここにいるだけのいくじなしだ



▶さほど敵は多くない。確実に倒していこう



◀斜めに弾を撃ってくる。動きをつかめば楽

シナリオ2 ミーバの村

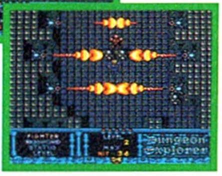
ここから迷宮の広さが格段に大きくなる。要注意のこと。

ここで最も気をつけたいのは炎を吐く竜の彫像。炎のタイミングに気をつけて、確実に破壊していこう。

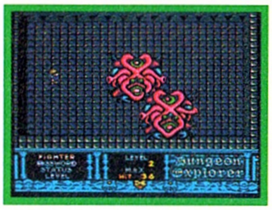
ボス、アメイラは巨大な2つの脳ミソだ。動きに気をつけて撃ちまくれ。



◀ミーバの村には家がいっぱいある



▶竜の頭は斜め攻撃で炎に当たらないように!



◀1匹ずつ集中的に攻撃して、一気にやっつけろ

シナリオ3 バラン城

バラン城の本殿に入るには邪神の像を壊さなきゃならない。骨騎士に気をつけて随所にある像を壊していこう。

ボス・ローズマリーは右上か左上で連射で倒そう。



▶バラン城内の邪神の像だ



◀バラン城の王女が捕われている!



▶邪神の像を壊しながら進まなきゃならない

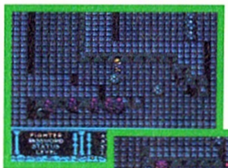


◀このあたりからひたすら撃ちまくれっ

シナリオ4 ノスタルジア

複雑な地下迷宮のノスタルジア。とにかくややこしいので、試行錯誤しながら進んでいく必要がある。その際、ゴブリンには注意。攻撃魔法を多用しながら進んでいこう。

ボス、ムカデロンは頭が弱点だ。逃げながら攻撃していこう。



◀ジェネレーターが見えにくい!注意



▶紫の敵キャラはけっこうカタい。離れて攻撃



◀ひたすら逃げながら頭を攻撃するのだ

HOT NEWS ウイニングショット

■データイースト
■2月24日発売予定
■¥5500■Hu-CARD

新規参入のデータイーストはゴルフゲームをひっさげて登場だ。

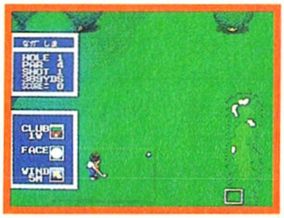
PCエンジンならではのグラフィックに加え、システムが割と簡単に分かりやすくつくってある(例えばクラブ選択や打球の方向設定が自動に近い)ので、ゴルフゲームにありがちなややこしさがなくてプレイしやすいのが特徴。

遊び方は3種類。18ホールのトータルを争うストロークプレイ、ホールごとの勝負を争うマッチプレイ、18ホール4日間のトータルを争うトーナメントがある。また、プレイヤーは6人用意されているキャラクター(もちろん特徴がある)のうち、1人を選んでプレイしていくことになるのだ。このキャラクターはその能力値を変えたり、名前を変えることができる至れりつくせりの内容。

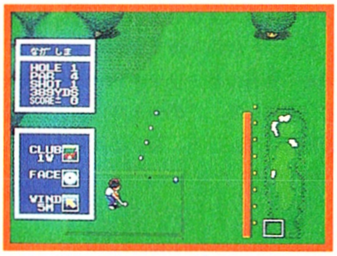
コースも全景をスクロールさせて見ることもでき、かなり親切に作ってある。



◀タイトル画面。モードをセレクトしよう



▶ティーの位置を決め、クラブ、インパクト位置を決定



▲打つ方向を決めたら、右のパワーグラフの動きを良く見てスイング!

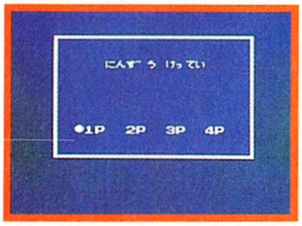


▶青々とした芝生の上を高々と飛ぶボール。スクロールがキレイ



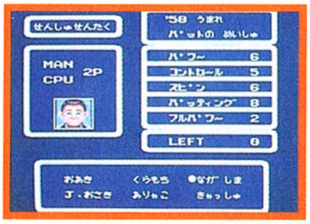
◀パットだ。芝目の設定が複雑じゃないのでけっこう簡単

ストローク



▲最初のうちは、ストロークプレイで腕を磨きましょ

マッチ



▲対コンピュータ、2プレイのどちらかが選べるマッチプレイ

トーナメント



▲最初にデモ画面が入る。スタート時のスコアはもちろん±0



▲さまざまな難コースが待ち受けている。慣れると意外に楽だけど

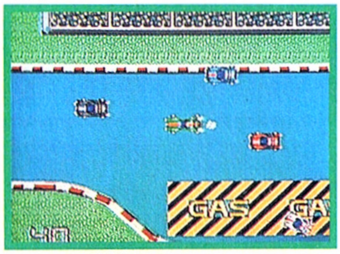


▼グリーンにはギャラリーがいっぱい。芸が細かいね

HOT NEWS モトローダー

■NCS
■2月下旬発売予定
■¥5200 ■Hu-CARD

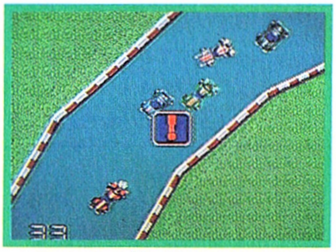
5人同時にプレイできるカーレースゲームなのだ。今までのレーシングゲームでも見られた多方向スクロール、ショップでのパワーアップ、車のネーミングなどのモードはもちろん、このソフトならではのシステムもあるんだ。レース直前にヘリコプターがコースをグルリと回って下見をさせてくれる。これは走行のプランをたてるのに役立つ。ショップで手に入れるスペシャルアイテムなんてのもとってもユニーク。そして、このソフトの最も注目すべきポイントは、やっぱりマルチプレイ。最高5人同時にレースができるんだ。

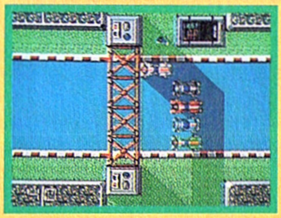


▲ガソリンの消費には気をつけよう。トラップやコースアウト時には要注意！

多人数レースのゲームで高速車と低速車を同一画面内に収める、という問題を、このゲームでは、低速車を強制的に前方にはじくペナルティー制を使用して解消している。これなら画面が分割されることなく1つの画面でみんな遊べるってわけだ。

とにかく大勢でやるほど面白いこのモトローダー。友達なんかとワイワイ走り回ろうぜっ！


▲このゲーム、何と言ってもマルチプレイが売りもの。是非大勢でプレイしたい


◀ターボ搭載車は出足は悪いけど最高速度は高い

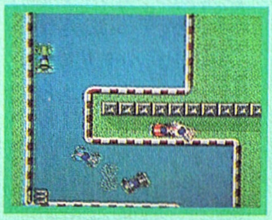

◀爆弾攻撃！ いやな車をはじいてしまうのだ

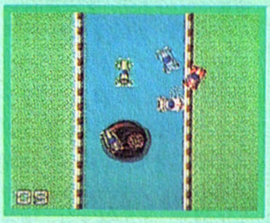
買物でパワーアップ!!

レースを走り抜くと1コース毎に、順位に応じて賞金が与えられる。この賞金でパーツを買い込んでパワーアップを図れる。タイヤ、ボディ、ブレーキ、ハンドル、エンジン、ターボ、そしてスペシャルアイテムの全7種類。スペシャルアイテムは、加速やジャンプ、180度ターンから、ワープや爆弾発射まである。トラップをとびこすのにはホッパーでジャンプ！ 他の車の邪魔をするには爆弾！ってな感じで、役立つものばかりだ。

トラップだっ！

コース上を走っていると、ところどころに障害物やオイルのスリップゾーンがある。これらのトラップに引っ掛かるとガソリンが急激に減るうえに、大幅な遅れをとってしまうことにもなる。コースを覚えて、ジャンプ台を利用したり、アイテムのホッパーを使ったりしてうまく走り抜けるんだ。


▶イヤーな障害物、ジャンプ台を利用しろ！

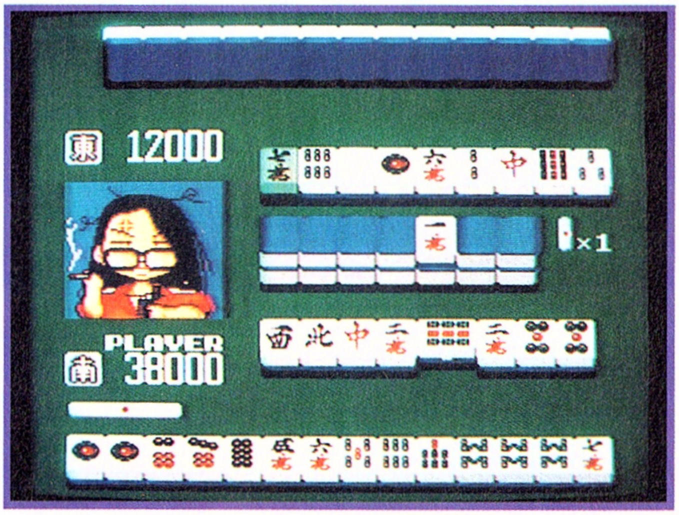

▶オイルのトラップ。ハマるとイタイぞっ！

HOT NEWS わいわい麻雀

■ビデオシステム
■3月下旬発売予定
■価格未定 ■Hu-CARD

アーケードゲームでは、おなじみのビデオシステムがPCエンジンにデビューすることになった。第1作は得意の麻雀ゲーム「わいわい麻雀」だ。

アーケードでおなじみと言っても「わいわい麻雀」はPCエンジン用のオリジナルゲーム。12人の雀友(?)を相手に繰り広げるユニークなゲームなのだ。モードは2種類、ノーマルモードは、いわゆる普通の麻雀。12人の雀友の中から対戦相手を選んでプレイする。対戦相手、12人は初級、中級、上級の3クラスに分かれていて、初級では麻雀仙人からアドバイスが受けられる。自分のレベルに合わせて楽しめるってわけだね。勝ち抜きモードは、その名の通り勝ち抜き戦。初級、中級、上級と12人の対戦相手すべてに勝ち抜いて、麻雀仙人との対戦を目指すんだ。



◀OLと対戦。対戦相手の表情は戦局によって変化するぞ



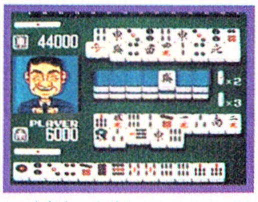
麻雀ゲームにはめずらしくアイテムが設定されてるんだけど、これがまたユニーク。牌交換券、悪あがきカード、透視メガネ、お守り、なんてのがある。アイテムは、勝ち抜きで得られる賞金で買うっていう仕組みだ。今までの麻雀ゲームとは一味違ったユニークなゲームが期待できそうだね。



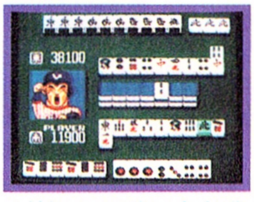
◀対戦相手は12人。科学者と司会者は上級クラスなのだ



▲ただいま、政治家と対戦中。中級のキャラ。実力はあるんだけど気が弱いんだってさ



▲司会者は上級クラス。常に微笑みを浮べているだけあって、決してなかない…？



▲透視メガネを使うと相手の牌を見ることができる。相手は、ドラ狙いの豪快野郎、野球選手



▲対戦の前に麻雀仙人がアイテムを売ってくれる。イナズマリーチ棒ってのがすごそうだな

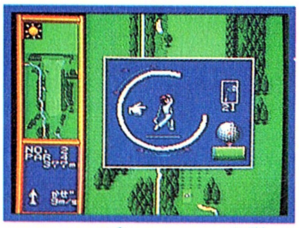
がんばれゴルフボーイズ

■NCS
■3月上旬発売予定
■￥5300■Hu-CARD



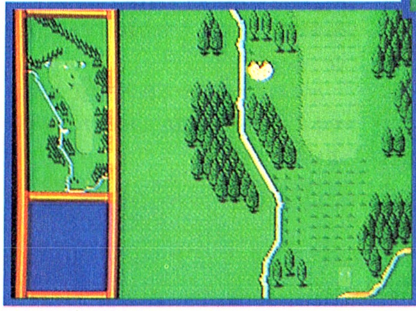
実際のプレイになるべく近い条件でゴルフゲームをプレイしたい。そんな人におススメできるのがこのソフト。マルチタップの使用で4人同時にプレイできるんだ。プレイのモードは、トーナメント、ストローク、マッチの3種。そのうちトーナメントには予選、日本大会、世界大会がある。最後の世界大会で優勝を目指そう。トーナメントの成績はパスワードで残しておけるからいつでもつづきをプレイできる。

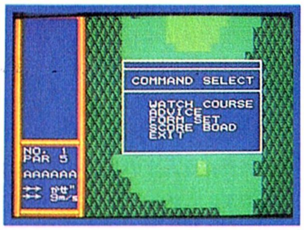
実際のプレイに関しては、ショット時のクラブ、方向、スピンなどの設定はもちろん、フォームセットというモードで、スタンス、ポジション、グリップを自由に設定できるようになっている。正にゴルフシミュレーションだね。コースも3種類の中から選択するんだ。また、必要な時にキャディから的確な指示を得ることのできるアドバイス機能もついている。本格的なゴルフが楽しめそうだね。



▶ここでコマンドを選べる

▲フォーム設定だ。コースや条件に合わせて細かく設定できるのがうれしい！





▲これがコースの一部だ。好きな部分を拡大して見ることができる

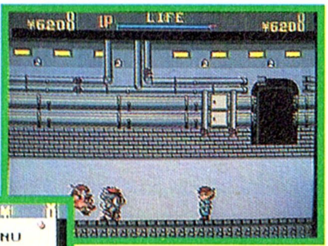
改造町人シュビビンマン

■NCS
■3月中旬発売予定
■￥5200■Hu-CARD

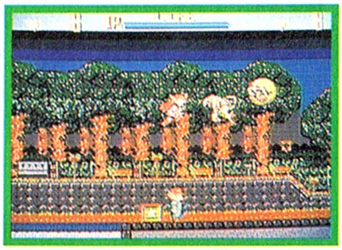
サイボーグが主人公の横スクロールアクションゲームだ。このゲームには最近ハヤリ(?)のマップモードが取り入れられているのだ。マップモードで、隣接するいくつかのステージから自分の進みたいステージを選ぶと、アクションステージが始まり、アクションステージを1つクリアするごとに、1面なら警官、2面なら薬局の店員がそれぞれアイテムをくれる。このアイテムを集めてパワーアップを行い、最終的には敵の要塞にのりこみ撃破するのが目的だ。要塞までのステージの選び方によってボスキャラの強さが変わったりするから、プレイする毎に違った楽しみ方ができるってわけだ。

2人同時プレイも可能。2人で協力しあえば超強力ビームを発射することだってできちゃう。この2人のキャラもコミカルでカワイイ！とても親しみが持てちゃうね。

▶マップ画面。マップ上には色々な所がある

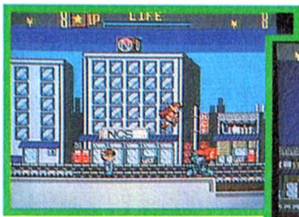


▶自社広告があったりする





◀2人同時プレイなら、怖さも半減、ダメージも半減？



▲ステージ途中でもアイテムが

▼死んでしまいました

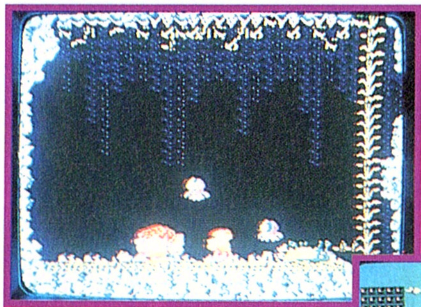


エナジー

■NCS
■発売日未定
■￥5200■Hu-CARD

近未来のネオ東京がストーリーの舞台。地底から現れた妖魔獣に襲われた街に平和を取り戻すのが目的だ。ゲーム自体はアドベンチャー要素を含んだアクションRPG。メインの武器となるエナジーボールでモンスターたちを倒し、アイテムを手に入れ、パワーアップしていくわけだけど、このエナジーボールのパワーアップがユニーク。連射、弾道、ファイア、アイスなどなど、すごいぞ！ もちろん、他にも色色なアイテムが手に入るんだ。

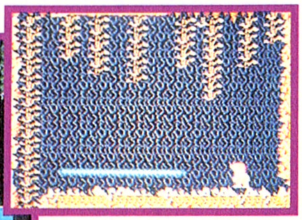
このゲームの舞台となるネオ東京の街には、敵キャラばかりでなく、アイテムボックスや、重要な人物たちが隠れているんだ。味方である人物たち、行方不明の人、女の子の歌手、それに仙人などを探すことになるぞ。エナジーはパワーアップ、アドベンチャー、アクション、3つの要素がミックスされたゲームなのだ。



◀エナジーボールで攻撃！ このゲームの基本的な武器だ

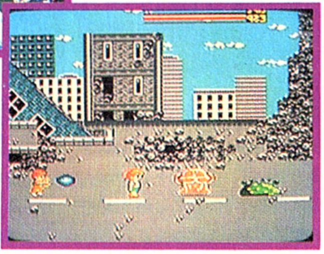
▼ぐえっ！地底湖だっ！



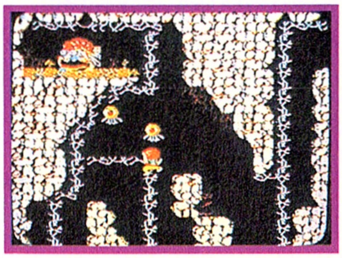


▲すんごいビーム！強そうね

▶敵キャラがワンサカ。ツルは昇り下りが可能



▶道は険しいが頑張るのだ



※画面は開発中のものです。

MEGA DRIVE メガドライブクラブ CLUB

VOL.4

1989年がやってまいりました。今年はメガドライブ飛躍の年でございます。強力ソフトが多く発売される見通しで、担当者としては心強いばかり。何はともあれ、今年もよろしく。メガドライブでGO！

ファンタシースターII

文：CB成沢

PSIIはその世界を知れば知るほど奥深さを感じる。グラフィック、サウンド、ストーリー、どれをとっても新しい試みがなされていて、わくわくしっぱなし！発売日が待ちどおしいよう――！

■セガ
■2月下旬発売
■価格未定



パセオのマップを中心にドーンとお見せしちゃおう！

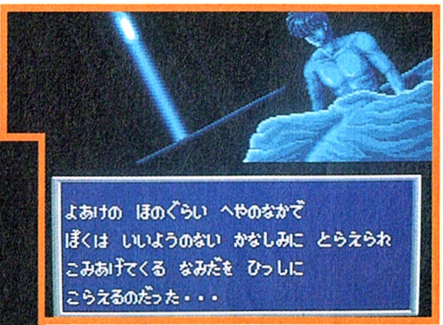
さて、今回のメガドライブクラブは4ページまるごと「ファンタシースターII」の特集で迫ってみたいと思う。次回で「アレックスキッドの天空魔城」や他の新作の情報をやるので、そちらをお待ちの方はどうかお許し下さいませ。

で、何を紹介するかというと、ゲームのシステム、グラフィックの注目点、そして下にあるパセオの街の詳しい情報だ。前回はページの都合上、ごく大まかな事柄しか見せられなかったが、今回の特集でドーンと紹介するのでご期待あれ！

前置きが長くなっちゃったかな。

まずは主人公、ユーシスの住むパセオの街のマップから紹介しよう。ここはスタート地点であり、モタビア星の首都である。ちなみにPSIIには、モタビア、デゾリス、パルマの3つの星が登場する。

で、ユーシスはモタビアのエージェントという設定であり、オープニングの後、セントラルタワー(後述）へ行って、目的を授かるという段取りになっているのだ。



▲悪夢の後の目覚めは、いつも苦い。夜明けの薄い陽は、ユーシスの行く手を暗示しているかのようだ……



◀1000年という遠い昔の戦いが、ユーシスの脳裏に浮かぶ。いったい何故……？ いきなり謎から始まる！

パセオの街



▲街を形づくっている建物や道のひとつひとつが未来っぽい。そんな中にも美しい花や緑が街を飾っている。この感覚がファンタシースターIIの世界なのだ！

街のつくりはよくあるタイプ。でも設定のこだわりがカッコいい!

ここではパセオの街にあるさまざまな設備とお店を紹介しよう。

設備にはセントラルタワー、クローンラボ、テレポートサービス、メモリーセンター、ホスピタルなどがある。

クローンラボはPSIIの奥深い設定をよく表現しているところだ。ありていに言ってしまえば再生屋であり、死んでしまった仲間を甦らせることができる。単なる教会じゃないところが実に未来的。

テレポートサービスは、その星の中で行ったことがある街へワープさせてくれる。ただし、60メセタのお金がかかる。便利だけど。

メモリーセンターはこれまでのデータをセーブするところだ。セーブは4ヵ所でき、それぞれに名前をつけることができる。

ホスピタルは文字通り病院。失なわれたHP、TPを回復してくれる。

あとはお店と街の人がいる。ざっとだけど、かなり設定にこだわりが見えるよね。



◀色々な人々から情報を得るのはRPGの常道



▲……だそうだ。ったく、バイオモンスターだけで大変なのに、とんでもねぇヤツがいるもんだ。でも、どうしようか……?

▶クローンラボ

▶ファンタシースターIIの世界では、死んだキャラは生命を復活させるのではない。クローンを作るのだ



▲クローンラボ

▲つまり、死んだ仲間の細胞を複製し、死ぬ前の状態へと再生させる設定だ



▲アイテムショップ

▲体力回復や毒消し、また道中の安全を図るためのアイテムを売っている。これは代表的なものね



▲テレポートサービス

▲これが便利。1度行ったことのある街で、そこにテレポートサービスがあれば瞬時にその街へ!



▲ホスピタル

▲失われたHP、TPや毒の状態を治療する。レベルによって額は変わる

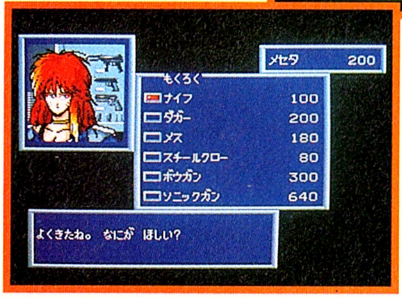


▲アーマーショップ

▲ウェポンショップのおネーチャンと雰囲気が似た店員。各所、各人の装備はしっかりと!

▼ウェポンショップ

▼誰がどの武器を装備できるか良く考えて買おう。それにしても胸がでけェでやんの





◀メモリーセンター

◀前作はどこでもセーブできたのに、IIではここじゃないとセーブできないのね

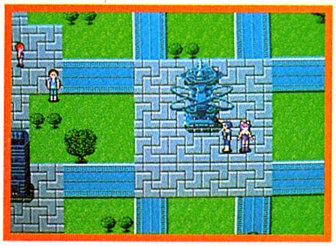


▲セントラルタワー

▲このグラフィックは、総督に命令を受けたアト、タワーに入ると出る

セントラルタワーには3つの機能がある

セントラルタワーは、パセオが首都として機能するための重要な設備だ。とは言っても、ゲーム中には3つの設備しか登場しない。



まずは総督室。モタビア星総督がおり、ゲームスタート直後、ユーシスに使命を発する。

ライブラリはモタビア星に関するさまざまな情報を集約してある。ここで色々と調べて旅立とう。

友だちのオフィスは、いわば預り所。多くて持てなくなってしまったアイテムをタダで預ってくれる。ちなみにアイテムは1人16個まで持てる。



▲総督室

▲スタート時は、彼から命令を受けて旅に出る

▼ライブラリ

▼さまざまな情報の詰まったところ。疑問が出たら行ってみよう





▲友だちの部屋

▲どこぞのゲームみたいに、お金がかからないのよね。とセガの人は申しておりました

主人公と仲間たちの個性、特徴がはっきり出ているのが楽しい

出会い

前回で、ちょこっと仲間のことを説明したが、ここでもう少々掘り下げてみよう。

まずは各仲間たちとの出会いからだ。詳しいことはまだ不明だが、ひとつわかることは、旅から戻ってきて家に立ち寄ると、ユーシスの噂を聞いた誰かが訪れて、仲間になるということらしい。すべてがそうであるとは言いきれないが、そういうパターンがあるのだ。





◀仲間たちとの出会い。ネイはすぐ会えるが、ルドガーは何らかの条件が揃わないと会うことはできない

▼ユーシス

▼剣は彼しか扱えない。また、彼しか使えないテクニックがある。戦闘全般型





▲ネイ

▲前作のミャウのようなキャラか？ 限られた武器や防具しか使えない。素早い

特徴とパラメータ

パーティの内訳はユーシス＋３人のうちの誰か、というようになっている。だが、ポイントは連れていく３人が、ゲーム中に任意選択できるということ。それぞれの仲間は職業やパラメータによる特徴がかなりはっきりと打ち出されているので、ある地点で特定の仲間を連れていないとクリアできないイベント、なんてのがあるらしい。よくそこんところを考えて行動しよう。



◀最初はユーシスとネイ２人だけのパーティだ



◀やがて多人数に。状況に応じた仲間と冒険へ



▲ルドガー

▲体力と攻撃力が高い、力強い仲間。剣は使えないが、ほとんどの銃を扱うことができる。元軍人



▲アーミア

▲素早さと守備力が割と高い。ナイフやスライサーなどの武器を扱うのが得意。悪人ハンターを狩るハンター



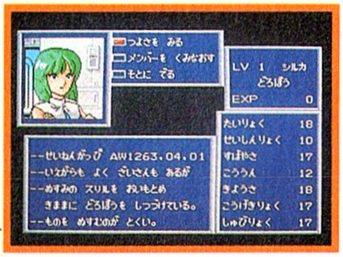
▲ヒューイ

▲学者だけに体力的な面ではルドガー、アーミアよりかなり劣る。精神力が人並なのが救い。生物の知識が豊富



▲カインズ

▲見かけの割にひ弱なパラメータだ。メカ類を壊すのが得意らしいが、組み立てる方はどうなのかな？



▲シルカ

▲泥棒らしく、素早さの値がそこそこ。いったいどこから何を盗んでくるのが見てみたいものだ



▲アンヌ

▲優しい心が精神力に表れているようだ。攻撃力がないので、武器を持たせるより、両手に防具を持たせよう

モタビア星のフィールド――うーん、サイバーパンク！

モタビア星は、前作では砂漠と湖の辺ぴな星だった。だが、1000年の月日はモタビアを大きく変え、緑が広がる美しい星に変わった。フィールドの画面でわかるように、ドームファームや整備された用水路がモタビアの変貌を教えてくれる。

だが、各地に点在する建物の中に人気はない。バイオモンスターの襲撃で、人はみな避難してしまったのだ。迷宮のように広い建物……。２重スクロールする背景は美しいが、危険もいっぱいある。どこもかなり広いので、できれば、まめにマッピングしたい。



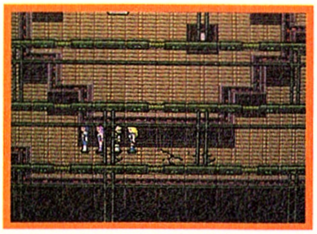
◀パセオの街を出たところ。通路を通って外へ

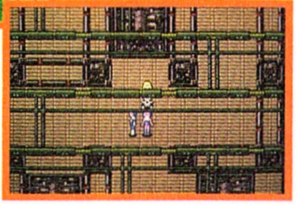


◀先へ進むと水上を進める乗り物も登場する



▲あやしげな建物を見つけた。みんなの状態を確認し、大丈夫だったら中へ入ってみよう





▶さて、右へ進むか。それとも左か はたまた下か？ 迷宮のサイズが大きいから迷いやすい

▲中は迷宮だ。２重スクロールに気を取られないようにして、慎重に進め

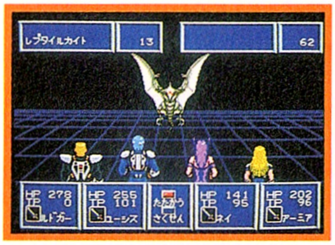
戦闘のアニメーション、システムは両方とも前作以上！

戦闘システム

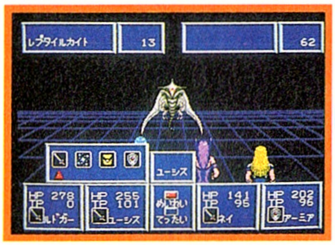
さて、PSⅡが他のRPGと比べて、すごいと言い切れてしまう点、それは戦闘シーンのアニメーションだ。前作で見せた敵の多様な動き、パーティが敵に攻撃した時に見せる武器の軌跡、どちらもスムーズでかなりびっくりしたんだけど、PSⅡではさらにパワーアップしているのだ。

おっと、その前に戦闘システムを説明しておこう。

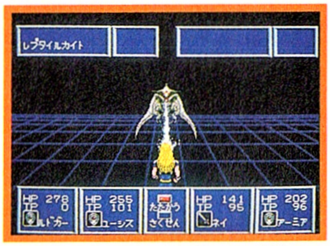
仲間の各キャラには戦闘時の基本態勢があり、この基本態勢を自動的に行っていくのが「たたかう」。「さくせん」はマニュアルでのコマンド決定や、逃げるためのコマンドがある。



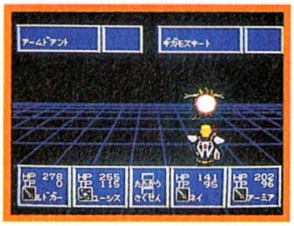
▲レプタイルカイト出現！「たたかう」か「さくせん」で何か手を考えるか？



▲ここは「さくせん」で戦うことにしよう。テクニックか、それとも防御か

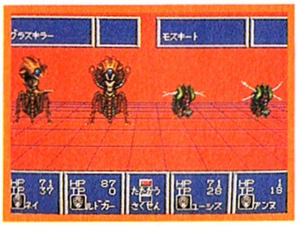


▲アーミアが攻撃を受けた。だが防御になっているからダメージを受けにくい！



「たたかう」場合

ユーシスやルドガー、アーミアなどの戦闘力が高いキャラは攻撃が基本態勢。アンヌ、シルカなどは防御が基本態勢だ。それが実行される



ダメージを受けると

画面が赤く光り、HPが減る。光らない場合はダメージを受けていないのでご安心を。アニメーションに見惚れていると気がつかないうちに……

敵のアニメーション

PSⅡの敵キャラは、すべて固有の動きを持っている。例えば身体の一部を伸ばしてきたり、弾を出したり、液体を吹きつけたり……。もちろんそのすべてが攻撃でのものだ。前作でも敵の攻撃時のアニメーションはあったが(これも色々あってびっくりした)PSⅡではメガドライブの美しいグラフィックで、さらによく動くようになった。しかも敵はその出現数に応じて、すべて並ぶようになったため（前作では1匹だけが表示）戦闘の雰囲気はがらっと変わり、より迫力が出てきた。

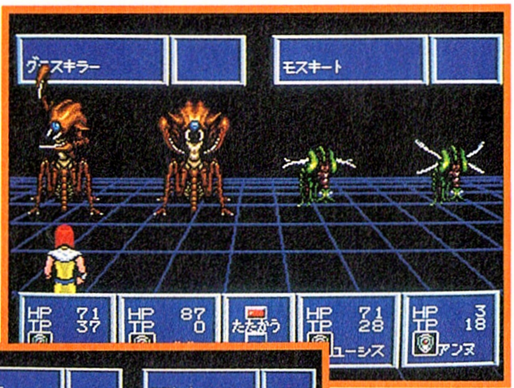
登場する敵の種類は100以上。早く全て見たいっ。

▼割と早いうちに登場するバイテングアント。アニメーションは割と地味

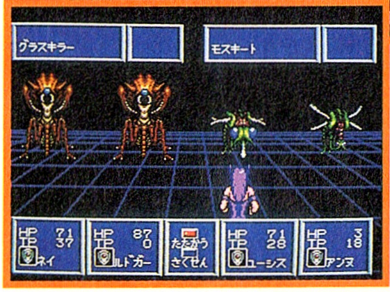




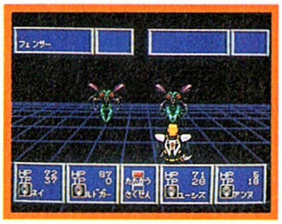
▲バイオモンスターに加え、メカの敵キャラも数多く出現する。ポリツァイがカッコいい



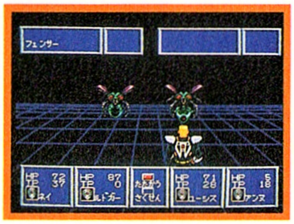
▲グラスキラーがふりかぶった！ 大きいだけにかなりの迫力がある



◀モスキートは長い首を前に突き出してくる。キモチワリ～。早くやっつけようぜ



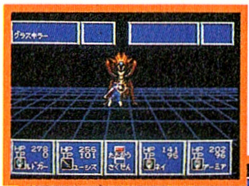
▲あんまりよく分からないかな？フェンサーの攻撃パターン



▲ツノとツノの間から、弾を吐き出すのだ。でも攻撃力は低い

パーティのアニメーション

パーティ側の攻撃アニメーションも大きく変わった。前作では武器の軌跡(例えば剣筋やビームの軌跡)しか表示されなかったが、PSⅡではちゃんと剣を振ったり、銃を撃ったりする。中でも剣を振るアニメーションが秀逸。動きを見せられないのが残念。テクニックも派手で、見ごたえがある。



◀ユーシスの剣がグラスキラーを斬りつける



▲アーミア得意のスライサー！



◀ルドガーの銃が敵に炸裂！一撃で死だ！



◀ネイはひっかき傷のような軌跡を残す

テクニックについて

テクニックとは他のRPGにおける魔法のようなもの。設定は、特殊な超能力という位置付けであり、この能力は工業や医療に役立ってきた。それを戦闘に使用しているというものなのだ。

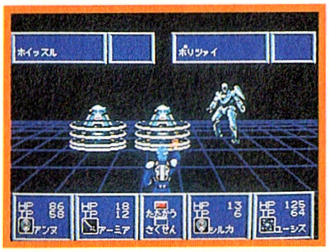
いくつか代表的なものを紹介しよう。

フォイエ系——医療用として開発。空気中の酸素を敵の回りに集め、発火させる。

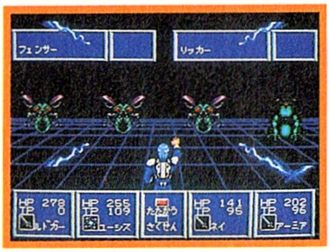
ザン系——工業用。空気中に真空を作り、敵の表面にぶつける。

グラブ系——工業用、物理実験用。瞬間的に重力波を敵の内部に発生させる。

これら以外にさまざまな種類のテクニックがある。使えるテクニックの量はTPで表示され、テクニックを使うたびにTPは減っていく。回復はHPと同様



◀ザンのテクニック



◀ユーシスのグランツ攻撃だ

ファミリースタジアム'88のすべてがわかる本

●ファミリースタジアム
●ファミリースタジアム'87
●ワールドスタジアム

144ページ/定価580円
発売中







史上最大のファミスタ事典

- ファミスタの歴史
- 野球ゲーム考
- ワースタの誕生
- テクニックの探求
- 打つ!
- ジャストミートの理論
- 打球と打率と本塁打
- 流しとひっぱり
- アッパースイングの効果
- バント作戦
- ハーフバッティングとは
- 好調打者に注意
- ヒットエンドランだっ!!
- 打順について
- チームバッティングしよう
- 代打は主役
- なんたって速球
- やっぱりフォーク
- 変化球じゃ
- ランニング術
- 3盗のコツ
- ファウルラインぎりぎりいっぱい?
- どうしたことか壁の穴
- 審判の苦労
- いわゆる打球の伸びとは?
- 継投策
- 不思議いっぱい防御率
- 超スローボールをもう一球
- 走力に目をつけてみた
- スタミナは?
- コンピューターの配球術がわかった
- ライバルの癖
- 痛恨のエラー
- 会心のファインプレー
- ゲッツー!!
- タッチのしかた
- 打球が来る確率
- 中継がポイントになるわけ…
- もちろん速い送球
- 数字に出ない選手の個性
- 選球眼が勝負
- 裏ワザ総集編
- バグ大集合
- かとりの飛球はおかしいぞ
- 懐しのあのチーム・あのユニフォーム
- ファミスタシリーズ全チーム紹介
- がんばれナムコスターズ
- 隠れチームよ出てこい!!
- 秘密パスワード勢ぞろい
- コラム―ファミスタのある生活
- ファミスタはなぜ面白いのか!!

JICC出版局

JICC出版局

キャプテンフェア開催!!

1/21〜3/10

キャプテン名盤CD化シリーズ 10タイトル大連射発売！

★ウィラード／GOOD EVENING WONDERFUL FIEND ¥3,000
★ゴッド／SREAKER TO ANIMALS ¥2,800
★R.B.Fオムニバス／¥2,500
★V.A.／WE ARE BEAT CRZY ¥2,800
★パパイヤ・パラノイア／WAR³ ¥2,800
★リップクリーム／KILL UGLY POP ¥2,800
★P-MODEL／スキューバ ¥2,800
★ゴッドアウト／I'm NOT A SOLDIR ¥2,800
★パパイヤ・パラノイア／もはやこれまで ¥2,800

他

キャプテンCDフェア期間中に対象商品を買ってくれた人に、とってもゴーカなプレゼントをあげてしまうので、買いにいこう。買ってくれたCDの中に応募ハガキがついているから、それをキャプテンレコードまで送るように。そうすると抽選でプレゼントが当たるわけだ。

1等賞……CDラジカセ3名
2等賞……CDウォークマン6名
3等賞……レコード券(3,000円)200名
4等賞……オリジナルグッズ1000名

宝島の音楽レーベル

captain

㈱JICC／キャプテンレコード 東京都千代田区麹町5-5-5 TEL03-239-2770

JICC出版局

小説 & Wizardry コミック

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春

ベニー松山著



全1巻／定価980円／発売中

コミック版

ウィザードリィ

作画・石垣環／協力・ベニー松山



第1巻・邂逅編／定価880円
発売中



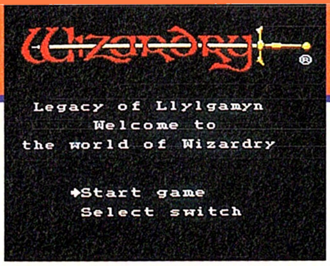
第2巻・死闘編／1月中旬発売予定
第3巻・黎明編／3月中旬発売予定
発売が遅れてごめんなさい。

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1989

NEW SOFT STREET



イエーイッ！お年玉たくさんもらったかーい？オレなんか兄弟多いから困るんだよな。11人兄弟だもんな。とうちゃんもがんばるよなーっ！あ、さて今回のニューソフトストリートは新春特別バージョンなのだ。いつもとちょっとレイアウトがちがうでしょ。ウィザードリィIIにがん・ペナ、ジーザスはおもしろそう。モトクロスといっても黒須じゃない。とにかく読んでね！



ディスク ／アスキー／2月下旬発売／¥6500



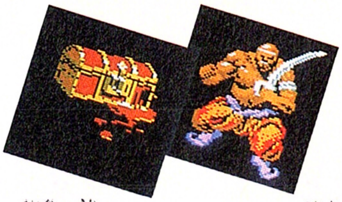
WIZARDRYII

ウィザードリィII

NEW SOFT STREET

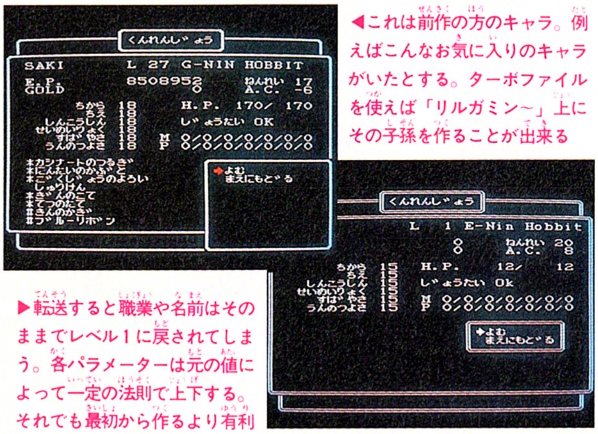
パソコン版のウィズには見向きもしなかったのに、ファミコン版で遊んだ途端に熱狂的なウィズ・フリークになってしまった人がいた。何かある度にディスクを読むため、(ファミコン版のような)爽快感に欠けるんだ。パソコンでウィズの面白さを知った人達も、今ではファミコンの方がとても気持ちよく遊べることを知っている。パソコン版を持っていながらこのファミコン版に期待している人の数は半端じゃない。ファミコンでのめり込んだ人も、パソコンでのめり込んだ人も、みいいんなこれに、期待している。

このゲーム、なんて多くの人達が待ち望んでいるんだろ。



ウィザードリィ。ファミコンでもシリーズ化開始!!

⦿ターボファイル(別売)を使えば、Iのキャラを転送できるんだ



◀これは前作の方のキャラ。例えばこんなお気に入りのキャラがいたとする。ターボファイルを使えば「リルガミン～」上にその子孫を作ることが出来る

▶転送すると職業や名前はそのままでレベル1に戻されてしまう。各パラメーターは元の値によって一定の法則で上下する。それでも最初から作るより有利

ワードナの次なる敵はル・ケブルスだ!!

先号を読んだ読者や、情報に鋭いアンテナを延ばしている人なら、このファミコン版「ウィズII」は、パソコン版での"3"だってことはもう知っているはず。ここで少し(?)ストーリーについて触れておこう。

ワードナの魔除を取り戻す冒険から、数世代の時が流れた。リルガミンの王国は、冒険を成し遂げた勇敢な冒険者たち、そしてその子孫の指導のもと、栄華を極めていた　しかし、その平和にも終わりがきたのだ。平和を乱したのは、魔物でも戦乱でもなく、自然の力であった。何か、とてもよくないことが起こりつつある……。

この混乱を解決する唯一の望みは、ル・ケブレスなる龍によって守られている宝珠のみ。

賢人たちは、英雄の子孫や勇敢な冒険者たちを呼び出した。受け継いだ先人の、あるいは自らの力と技で、ル・ケブレスを捜し出し、宝珠を勝ち取るために

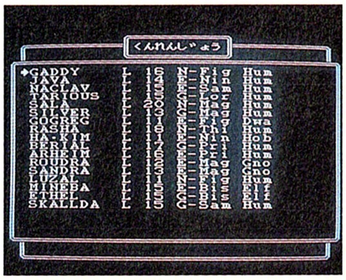
さてさて、ウィズIIの世界とは…!?

IIでは「善・悪」が重要なゲームの鍵だ、かなり。

Iをやった人には、もちろんメリットが!!

パソコン版の「リルガミンの遺産」には、「キャラクターを作成する」という機能が欠落していたの、知ってた？　つまり、1作目のウィズでまずキャラクターを作り(これが"先祖")、"通過の儀式"と呼ばれる手順を踏み、先祖と同じ名前、職業を持った若者を「リルガミン～」の世界に転世させなきゃなんなかったワケだ。これだと、ウィズIを持ってないと「リルガミン～」では遊べない。

ファミコン版ではそんな不親切な部分は削られていて、キャラクターを始めから作ることもできるし、ターボファイルを持っているなら転生させることも可能だ。かなり柔軟な作りと言えるだろう。種族や職業の種類、パーティーの組み方など、基本的な部分は前作と同じ。ただ、キャラクターを作る、あるいは転生させるときに注意しなきゃならないのは、そのキャラクターのアライメントなんだ。転生させるときも、最初から作るときも、アライメントは自由に変更できるので、慎重に。なぜかというと、「リルガミン～」では、善か悪かによって、入れる階、入れない階があったりと、このアライメントにとても重大な意味を持たせてあるからなんだ。この意味を真に理解した者のみがゲームをクリアできるといってもいいだろう。



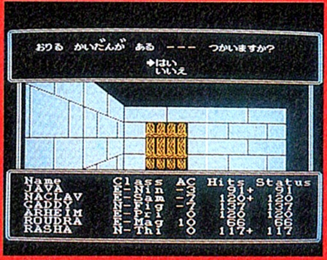
助言　今から準備だ

上の写真は、IIを意識したIで育てるパーティーの一例。

前作では、善人になんのメリットもなかったから、悪か中立しか作らなかった人も多いと思う。今回は属性によって入れない階があるので、善人も悪人もバランスよく育てなきゃならない。どちらの属性ともパーティーを組める中立のキャラをうまく育てるのもひとつの作戦だ。

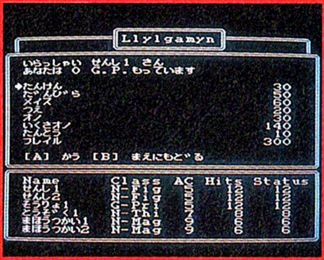
"II"的なるもの……

▼下がお城なんだ



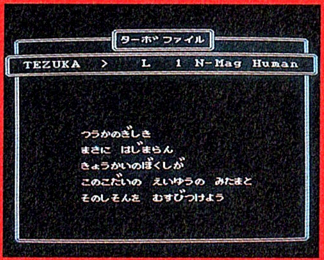
▲今度のダンジョンは上に伸びているため、下り階段で城へ戻ることになる

▼品物に変化が…



▲前作から長い時が過ぎているためボルタックの売り物にも変化がみられる

▼名門の子孫!?



▲"通過の儀式"で若者に祖先の資質を受けつがれる。TFは必須アイテムだ

▼"ぶき"がいっぱい



▲おっと"WEAPON"だっ！　とはいえ今回はフレイルとかを指す。ちぇっ！

●これが１階のマップだ。便宜上、基準の位置をずらしてあるのに注意（下り階段の位置が０，０にあたる）。変な吹き出しはメッセージが出るところ。では。　（赤烏龍吉）

塔は6階。マップは20×20の仕切りで

IIになって変わった点と変わらない点

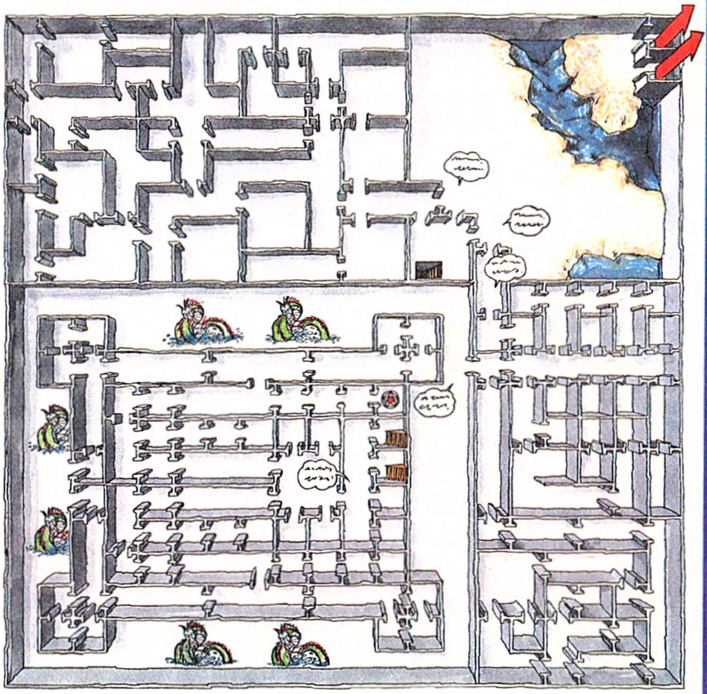
さて、ウィズIIでは魔法やアイテムはどうなっているのか、前作とどう違うのかってことについて。

はっきり言って、魔法に関しては、僧侶、魔法使い共々、まったく変わりなし。増えてもいないし、減ってもいない。ましてや効果が変わったりなんかするわけもない。

で、武器などのアイテムはどうかっていうと、こっちはガラっと様変わり。なにせ、前作との間にはかなりの時間的な隔たりがあるわけで、ボルタック商店の品ぞろえからして、ちょおいと違うのだ。中身は同じでも名前がちょっくら変わっていたり、値段が倍ぐらいに高くなっていたり……。どれがどのくらい強いか、とか、どれくらい役に立つか、なんていうのが使ってみるまで不明な点も前作通り。使ってみると、思わぬスペシャルパワーを発揮するアイテムも結構あるし、前作の手裏剣にあたる、〝バタフライナイフ〟なんて超強力アイテムも登場する。アイテム探しの面白さはIIでも健在だ！

あ、そうそう、前作にはなかった斧の類がIIでは登場する。「やっぱりドワーフには斧だ！」なんて言う拘りを持っている人もこれで満足いくでしょ。

▼こんな感じだ1Fのマップ



シナリオ性が高いのもIIの特徴

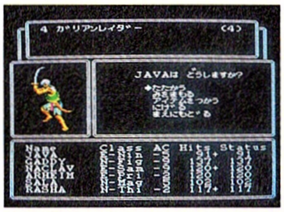
謎解きだってある。知らないと痛い目に…

最初の方でストーリーについてちょこっと触れた。これだけ読むと、前作とさほど変わらないように思えてしまうかもしれない。けど、本当はもう少し含みのある書き方になっているんだ。

ウィザードリィのIって、乱暴な言い方をすれば、キャラを成長させて、迷宮の最奥部に突撃し、そして戻って来る。ただそれだけのゲームなんだよね（もちろんそれだけシンプルなのに人の心を捕らえて離さないのが名作たる由縁なんだし、またシンプルだからこそ、想像力を刺激する部分が大きい）。

この「ウィザードリィII」は前作では味わえなかったストーリー性というものを重視した作りになっているんだ。属性によって入れないフロアがあるのもその一つの現れで、ダンジョンの中で出て来るメッセージなども凝っている。ただアイテムを集めさえすれば先に進めるわけではなく、与えられたヒントを元に自分で考えなくてはならない部分もある。

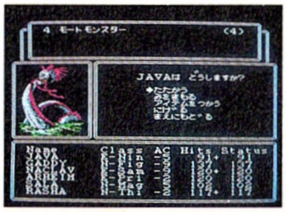
前作に無かった面白さを付け加えながら、前作の面白かった部分を失っていない。それがこの「ウィズII」だ。



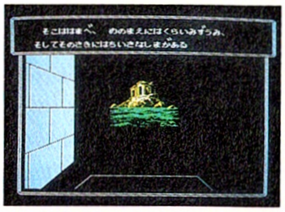
◀前作と同じ敵キャラはほとんどいない。これは海賊さん



◀堀に住む龍とは一体なんのことだろう……？

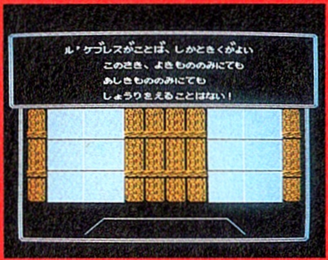


◀でたっ！1階にはこのモンスターが必ず出現する場所が



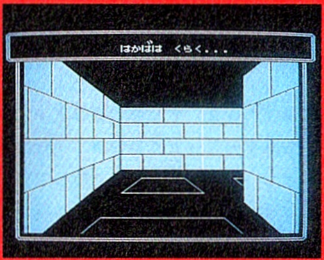
◀あんな所に島が見える。湖を越えるにはどうすれば……

▼何の意味？



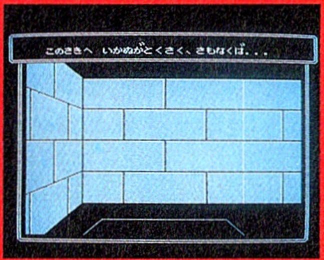
▲3階で見かけた妙なメッセージ。なんのことだろう？

▼先を知りたいぜ



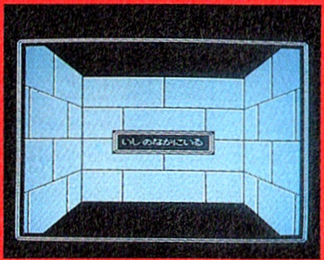
▲メッセージの続きを読みたければ先へ進めばいいらしい

▼フムフム



▲なんとここまで来て〝引き返せ〟だと！　この先に何かあるに違いない

▼おっとキタナイ



▲なんとこれはトラップだった！　忠告を無視したため全員ロスト。　とほ



／コナミ／2月下旬発売予定／¥5900

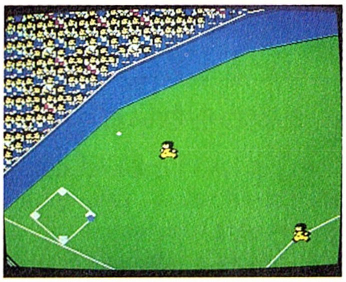
GANBARE PENNANT RACE

がんばれ ペナントレース



すでに10タイトルを越えたファミコンの野球ゲーム。新たに名のりをあげたのが「がんばれペナントレース」だ。いま、もっとも競争が激しい『野球ゲーム』だけに、出すほうも新しいアイデアを盛り込んでプレイヤーに挑戦してくるぞ。野球ゲームは種類も多く出ているし、厳しく評価されるから作る方も自然と力が入ってくるしね。

「がんペナ」で君がやることは、球団のオーナーになってチームを優勝に導くことだ。従来の野球ゲームとは一味ちがう「がんペナ」。その魅力のひとつひとつをチェックしながら、ゲームを見ていこう。



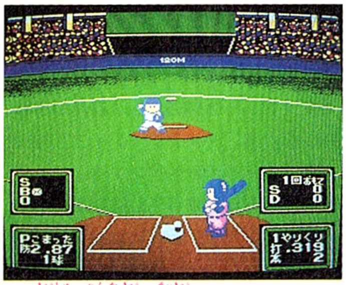
▲フィールド画面は『ファミスタ』の画面構成にちかい感じになっている

オーナーとしてチームを経営し、優勝をめざすのだ!!

オーナーの視点からみた新しい野球Gができる

「がんばれペナントレース」は君が球団のオーナーとなって優勝をめざすという、ちょっと変わった野球ゲームだ。実際のプロ野球のように年俸まで設定されているし、チームの運営金というものもあってかなり本格的だぜ!!選べるモードも5つ用意されている。任意のチームを選んで対戦できるオープンモード。球団経営をしながら優勝を目指すペナントレースモード。各リーグのスター選手でチームを組んで戦うオールスターモード。自分でチームを作れるエキサイティングモード。それとウォッチモードがあるんだ。どれも魅力タップリで、どれから遊ぼうか迷うほどっ!! とにかくいろんなことをつめこんだ欲ばりソフトで長〜く遊べるゲームだ。

これまでの野球ゲームにない、たくさんのアイデアと魅力を持ったこのゲーム。期待も大きいし、発売が楽しみだね。



▲球種は変化球や速球はもちろんのこと、上下5段階に投げわけることができるぞ



▶6チーム×2＋2チームで、全部で14チーム。君はどのチームを選ぶのかな？

トレードや外人契約でチームを強化しろ!!

ペナントを戦い抜くのはなかなか大変なこと

ペナントレースモードではチーム作りの要素と球団経営の要素が入っているんだ。何試合か試合をして、ある程度お金がたまったらトレードか外人契約で戦力となる選手を雇おう。ただし、雇える人数に制限があるし、下手に雇いすぎるとお金がかさんで、次の試合ができなくてゲームオーバーということもあるから注意しよう。もっと頭を悩まされるのが選手の年俸の設定だ。年俸をあげてやれば強打者、好投手へと成長していくけど、年俸をあげれば運営金も高くなっていく。年俸のあげすぎで金欠になってゲームオーバーなんてシャレにならないぞ!! それと一度あげた年俸は下げられないことにも注意しよう。考え方の例としては、年俸をあげるよりトレードでいい選手を入れたり外人を雇って強化するか、自ら選手の強化にお金をつぎこむかの2通りがあるぞ。どちらにしても、とにかく勝ち進んでより多くのお金をためることが大切だ。

ペナントレースは60（12×5）試合から130(26×5)試合の間でおこなわれて、1試合ごとにパスワードが表示されるんだ。ちょっとズルイ方法だけど、負けて収入が少なかったときなどはパスワードを入れなおしてやりなおすのもひとつの方法だ。そしてペナントレースが進んで、リーグ1位が決まったらいよいよ日本シリーズ突入だ!! シリーズが始まるとトレードなどはできないから、シーズン中に戦力をととのえることを忘れずに。シリーズは7戦でおこなわれて、先に4勝したほうが優勝だ!! 君は監督の胴上げを見られるかな？ 目指すは日本一だ!!

ペナントの道のりはとっても長くてタイヘンだ。そんなときは途中でオールスターモードでもやって気分を変えよう。ずっと緊張しっぱなしでやり続けるより、適当に気分転換しながらやった方がきっといい結果がでるよ。

野球シーンもおもしろいけど、球団経営のほうも魅力タップリで、必ず君をとりこにするだろう。

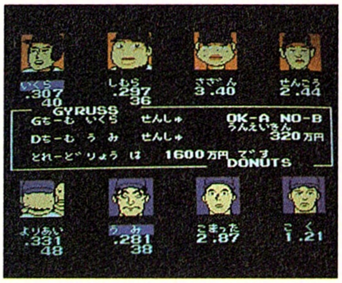


▲運営金や年俸にはつねに気を配ろう。費用がなくなるとゲームオーバーだからね



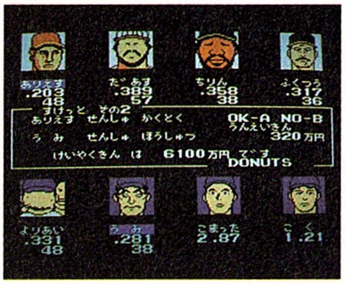
▲試合に勝ったらその収益で年俸をあげて、選手をパワーアップできるんだ

ペナントレースモードの上手な進め方としては、必要以上の年棒アップとあまりに高い外人の契約をひかえること。その上で、弱い所をおぎないつつ主力選手をアップしよう!! 強いチームを作っていくことが、ペナントを制する最短ルートだからね。



▶外人選手は契約金が高い。自分の選手も放出しなければならないから契約は慎重に

◀トレードでは選手の能力と、運営金に気をつけないと、あとあとで苦しくなるぞ!!





▲奮闘むなしくゲームオーバー。できるなら見なくてすむようにがんばろう!!

●キャラクターチームは新鮮。きせるをしょって、バッターボックスで構える五衛門は、特に見もの。バッティングはちょっと打ちづらいかな…。　（ニュータイプ竹田）

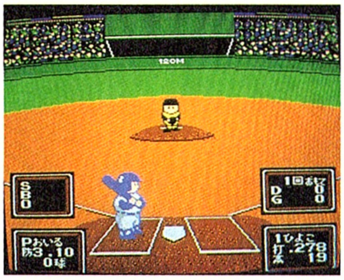
エキサイティングな対戦を楽しもう

思うぞんぶんパワーアップして対戦しよう

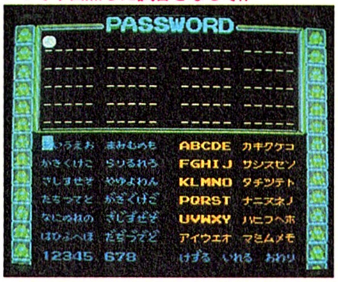
エキサイティングモードでは自分なりの育て方をしたチームで友達と対戦できるんだ!! もちろん相手のチームも成長したものが使えるぞ!! 育て方はペナントレースモードで選手をレベルアップさせたり、トレードや外人契約でチーム作り。そしてパスワードを使って対戦するようになっている。オープンモードでふつうに対戦してもおもしろいけど、自分なりに育てたチームでプレイすればよりいっそう盛り上がること受けあいだ。先発オーダーの入れかえや打順の組みかえ、守備位置の変更なども有効に利用して万全の体制で試合にいどもう。

チームの育て方も大切なポイントだ。ペナント用なら弱点をおぎなう育て方の方がいいかもしれないけど、対戦用に育てるのなら強いところをさらにのばすようにチーム作りをするのも面白いんじゃないかな。

野球ゲームの2プレイほど熱くなるスポーツゲームはないと思うし、その辺を良く考えて作ったモードになっている。自分のお気に入りのチームをパワーアップさせられるのはとってもウレシイよね。ただし、パスワードの写しまちがいだけは気をつけよう!!



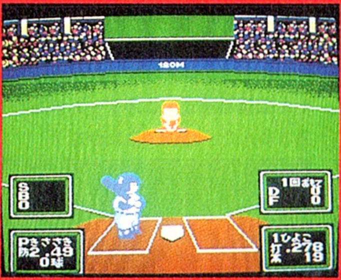
◀成長させたチーム同士の対戦だと、よりいっそう白熱した試合となるぞ!!



▶パスワードは少し長めだから、写し終ったら2度3度と確認するようにしよう

ところ変わればプレイも変わる!? 球場のクセをつかんで勝負を有利に運ぼう!!

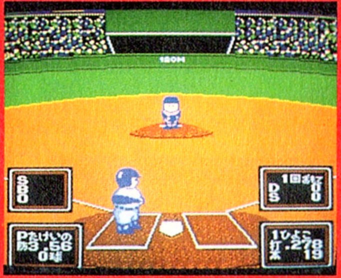
きょうびの野球ソフト、球場ぐらい選べなきゃカッコつかない……かどーかはともかく、「がんペナ」では3つの球場から選択できる! ドーム球場あり、ラッキーゾーン付球場あり、当然広さやグラフィックも全然変わってくるぞ!! スコアボードのデモやいろんなアトラクションも3倍楽しめるワケ。ただしペナントレースモードでは球場はCOMが決めるんだ。



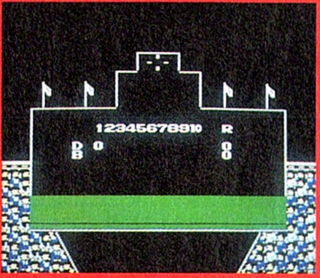
▲EASTERN DOME。この球場ではデーゲームもナイトゲームもかんけいないね



▲AMERICAN STUDIAM。3つの中では1番右翼がせまい。ホームランがよく出そうだ



▲WESTERN STUDIAM。両翼にラッキーゾーンのある、ごくふつうの野球場だ



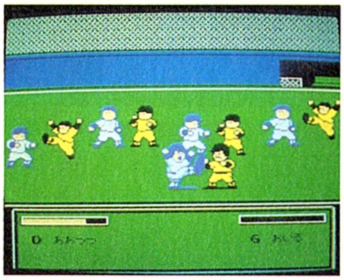
▲デーゲームとナイトゲームが選択できるけど、見ためのちがいは空の色ぐらい

アトラクションにも凝っているぞ

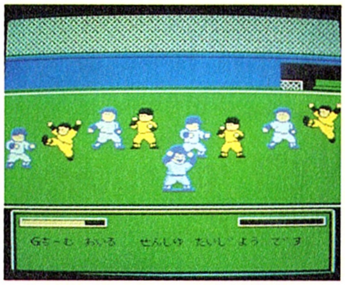
見てるだけで楽しいアトラクションだ!!

いろんなアトラクションに凝っているのも「がんペナ」の特徴のひとつだ。たとえば、空振りの三振をしたときにいきおいあまってバットがふっ飛んだり、守備のときに選手がファインプレーをしたりとさまざまだ。そして、なんといってもきわめつけは選手達の乱闘シーンだ!! 乱闘シーンになると画面が切りかわって実際に選手を操作して相手をやっつけるんだ!! 戦うのはぶっつけたピッチャーとぶっつけられたバッターだ。操作は簡単で、Ⓐでパンチ、Ⓑでキックして先にライフが無くなったほうが負け。負けたほうは退場して選手交代になってしまうんだ。だから、相手の主力選手にわざとぶつけて退場させるという、ズルイ方法も考えられる。だけど友達なんかとやるときはあまり使わないほうがいいね。楽しくゲームをやっていたのに、気まずくなったらやだもんね。

その他のアトラクションとしては、攻守交代時のスコアボードのデモやホームランが出たときのデモなどがある。しかも球場ごとにホームランデモが異なるなど、とっても楽しめる凝ったゲームとして仕上がっているぞ!!



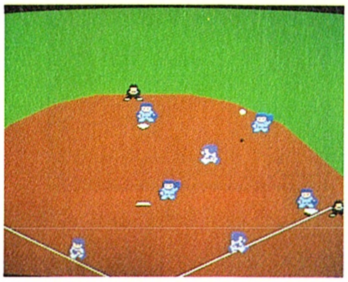
▲乱闘モードは簡単なアクションゲーム。とにかくなぐって相手をやっつけろ!!



▲負けると退場に。これで主力選手がぬけると試合がとても苦しくなってしまう



▲豪快なスイングをするも、あえなく三振。バットははるか彼方へふっとんだ



▲ファインプレーももちろんある。きわどい打球をダイビングキャッチだ!!



/キングレコード/3月中旬発売予定/¥5900



J·E·S·U·S
ジーザス 恐怖のバイオ・モンスター

振り返って思い起こしてみると、昨年はあんましAVGが出なかった年だった。今年こそは、ドンギマリモノが出てほしい……と願う矢先、なんとあのキングレコードさんから、超高感度AVGがデビューしちゃうのだ。その名はジーザス。アニメ感覚の美しいグラフィックと、緊張感あふれるストーリー設定で、まるでアニメ・ビデオの世界の主人公になった気分にさせてくれるぞ。パソコンフリークの人は知ってると思うけど、このゲーム、もとはパソコン版でかなり人気があったものなんだ。そのグラフィックがバッチリ移植されてるから、かなり期待できるぞ〜！



▲冒頭のシーンは、変身モンスターゲームでバルガスと勝負するところから始まる

スペース・シップにエイリアン侵入

映画なみの緊迫感が、FCで存分に味わえる

ゲームのイメージを簡単につかんでもらうために、まず頭の中で、映画の「エイリアン」を思い浮かべてもらいたいんだ。そう、スペース・シップの限られた空間の中へ突如として侵入してきたエイリアンに、乗組員が次々と殺されていく恐怖。その謎の生物の正体、抹殺する方法は、誰にもわからない。そんな緊迫感が、このゲームのおもしろさなんだ。想像できたかな？


◀ジーザスとは、地上20000mにつくられた宇宙基地のことだ。キミはジーザスの乗組員だ

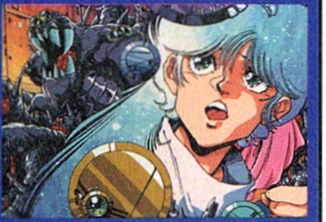


▲乗組員（登場人物）は、ストーリーのプロローグの部分で紹介されていくんだ


▲グラフィックはモロにアニメ感覚。これからのAVGは視覚でも楽しむ時代なのだ

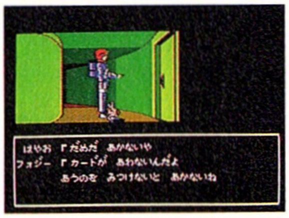
STORY

——2061年。人類の科学は、再び地球に接近しつつあるハレー彗星に、有人探査機を飛ばせるまでに進歩していた。世界8ヵ国から選ばれた乗員たちは、2機の探査機コメットとコロナに分乗し、スカイラブ・ジーザスから飛び立った。目的は、ハレーのガスを採取すること。それは宇宙・天文の分野だけでなく、地球の生命は彗星からもたらされたのかもしれないという、生物学の謎を解くことでもあった。だが、ガスを採取したコメットからの通信が、突如として途絶えてしまったのだ。一体コメットに何があったのだろうか！



コメット内部の部屋は…

コメット内部の構造は塔のようになっていて、中央にエレベーター、その周囲に通路、そして各フロアに部屋が4つずつある。最後部はエアロックだ。

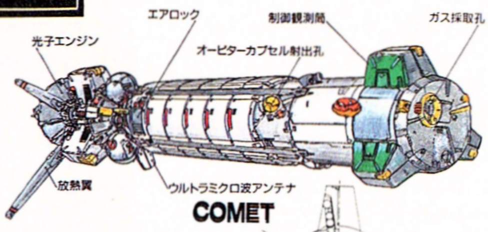


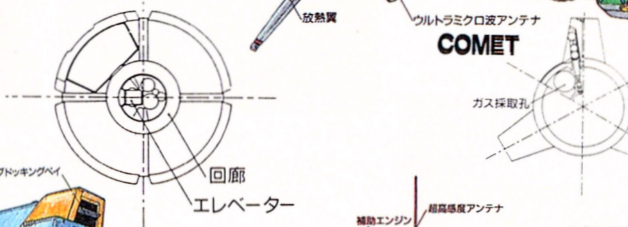
▲部屋に入るためには、各自が所有するカードを使用するのだ。カードが合わないと入れないぞ

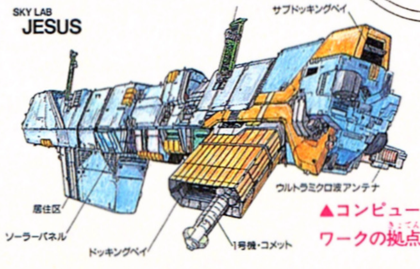


▲部屋の内部。コンピュータ室や機関室など、いろんな部屋がある。モンスターはどこに……!?

▼コメットの構造は塔状になっていて、カセット式で切り離しができるのだ

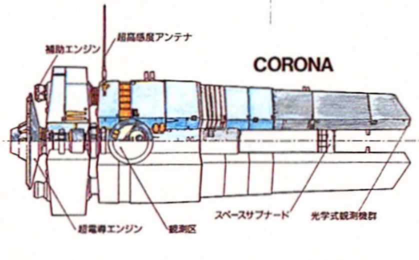






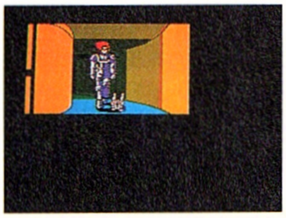
▲コンピュータ・ネットワークの拠点、ジーザス

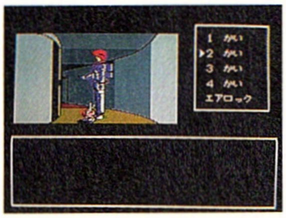
▶平面式双胴構造になっている。コメットより小型



通路では……

コメット内の通路を歩くときは、✚の上で奥へ、✚の下で手前に進むように操作できるんだ。これは今までのゲームにないパターンだと思うけど、グラフィックがいいから、かえってこのスタイルのほうがわかりやすいね。


◀かわいらしい助っ人フォジーを連れて歩くんだ



◀エレベーターに乗るときもカードが必要だぞ

●推理し考えながら進める今までのＡＶＧとは一味違って、ストーリー上に自分が既に存在している。きっと、ＡＶＧの新しい楽しみ方を教えてくれるだろう。　（Ｓ・ＭＡＮ）

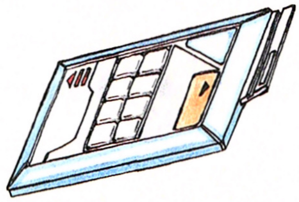
最初の登場人物紹介からゲームは始まるのだ

乗組員全員にカードを手渡して本編へ突入

このゲームは、最初のオープニング・プロローグで、ストーリーを進めながら登場人物を紹介していくんだ。キミが扮する主人公・速雄が、司令官に頼まれてみんなにカードを配っていくんだけど、ところがこれ、もうすでにゲームに入っていて、なかなかみんなと出会えないんだよね。そして、みんなにそれぞれカードを手渡したところで、やっと本編がスタートするんだ。

乗組員のメンバーたちに会うと、その人の特徴や性格が、手に取るようにわかる。とても画期的な登場人物の紹介のしかたなので、ぜひ注目してね。





▶CARD◀

乗組員全員が一人一枚必ず持っているカード。各部屋に入る場合のカギだ。身分証明なので、人によっては入れない部屋もあるぞ



武麻速雄　♂ JAPAN AGE-18

ＳＴＧに凝るうち、本物を撃墜してみたくなって、それだけの理由で銀河戦士養成学校に入る。腕はトップクラス。ミラコフに推薦されて、コロナ乗員になる。



ナハス・アリ　♂ EGYPT AGE-48

ハーバード大学を主席で卒業、国連宇宙局勤務を経てジーザス司令官に。局地紛争の解決に尽力し、平和運動家としても知られる。的確な指導力で乗組員を仕切る。



ウィルヘルム・ハイラー　♂ GERMANY AGE-33

フンボルト大学で天体力学を学んだあと、ＳＡＬ（宇宙航空）のパイロットとなる。今回の危険な探索には、彼の腕が必要不可欠だ。コメットのキャプテンである。



朱 芳花　♀ CHINA AGE-27

東洋医学と西洋医学の融合を目指し、日本の医科大学に留学。中国宇宙研究所専属医師を経て、コロナのサブキャプテンになる。日本びいきの、知性派の超美人。



イワン・ミラコフ　♂ USSR AGE-31

10代のころに原発事故の放射能影響を受け、短命を覚悟。なかばヤケで銀河戦士を志願する。ヤケの心は、やがて冷静で勇敢な性格に変わり、コロナのキャプテンに。



エリーヌ・シュレマン　♀ FRANCE AGE-17

４才からピアノを習い、10才にして世界ジュニアピアノコンテストで優勝。数学にもたけ、まさに天才少女。ベリーニに推薦され、コメットに乗る。速雄の恋人だ。



アンドレイ・ベリーニ　♂ ITALY AGE-29

フランスに留学し、コンピュータ理論を経て、情報工学に移る。慎重な性格だが、一度決断すると行動は的確かつ迅速。留学中エリーヌと知り合い、メンバーに推薦。



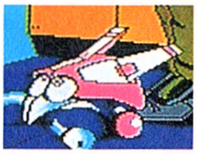
ガルシア・バルカス　♂ BRAZIL AGE-24

星間物質学を学ぶためにアメリカに留学したが、勉強は放り出してハンバーガー店でバイト。ハレー61計画の一般公募でなぜか採用される。性格は明るくヒョーキン。



ロジャー・カーソン　♂ AMERICA AGE-21

幼少のころからＮＡＳＡのそばで育ち、宇宙に憧れを抱く。ハーバード大学で宇宙生物学を学びＮＡＳＡへ就職、念願がかなってコロナ乗務を命じられる。



フォジー　♂(?) MADE IN JAPAN AGE-?

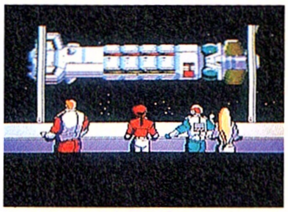
エリーヌのマスコット・ロボット。見た目とはうらはらに、高性能な電子頭脳を搭載し、高度情報処理をもこなす。普段は臆病だが、いざとなると頼りになるヤツ。

さあ、ここからがゲームの本編だ

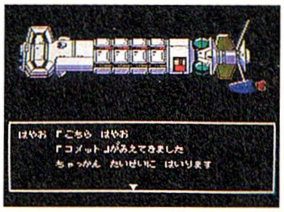
通信が途絶えたコメットに調査に行く速雄

さあ、キミはほかのメンバーを全員見つけ出すことができたかな？　みんなにカードを手渡したら、次はいよいよ彗星探査に出発だ。まず、１号機のコメットが発進、彗星のガス採取を試みる。そして２週間後、２号機のコロナが続いて彗星に向かう。そのとき／ コメットからの通信が突如として途絶えてしまったんだ。さっそく軌道を変更して調査に向かったコロナの乗組員速雄は、偵察艇イナズマでコメットに接近して、乗り移ってみた。

エアロックにはフォジーがいた。さっそくフォジーとともにコメット内部の捜査を開始した速雄は、１Ｆで衝撃の事実を目撃してしまった。なんと、コックピットでハイラーが何者かに襲われていたんだ。やがてハイラーは息絶えてしまった。ここで一体何があったんだろうか……!!



◀先発隊として出発するコメットをジーザスで見送る



◀速雄たちはさっそく原因究明のために調査に向かう



◀２週間後、コメットは通信不能に。どうしたんだ？



◀大変だ、ハイラーが襲われている！　これは一体？

SUPER GOLD プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

読者プレゼント NO.1

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。１枚(30ＳＧ)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、３枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



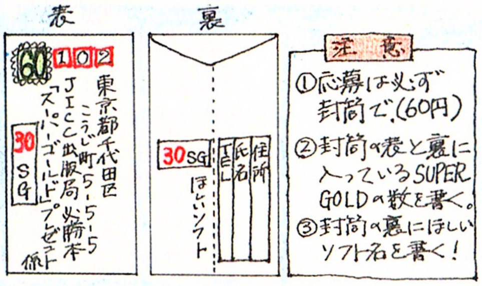
シャンカラ
―陰謀の惑星―
カセット
(アイ・ジー・エス)

5名



応募方法

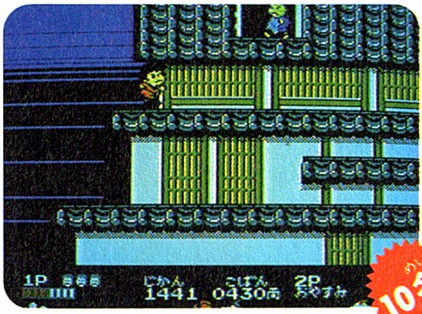
SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何ＳＧが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは１月20日(金)当日消印有効。発表は'89Vol. 6の予定です。





読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

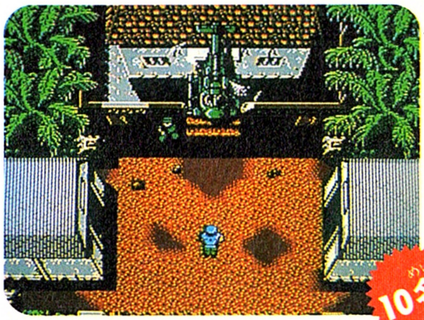
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



①がんばれゴエモン2（コナミ）



②ハレーウォーズ（タイトー）



③ゲバラ（ＳＮＫ）



④アキラ（タイトー）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、１月20日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'89Vol.6のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.22 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

埼玉県・佐藤哲也　神奈川県・山口弘一　山梨県・河野成和　大阪府・寺田陽子　東京都・赤山祥二　千葉県・木田吉雄　宮城県・西本勝一　栃木県・田中進一　和歌山県・上門祐美子　北海道・藤山弘雄　島根県・麻宮美技子　宮崎県・足立順一　福島県・米沢秋雄　京都府・村田和成　広島県・木村慎二郎　茨城県・柴結一　熊本県・佐川明　三重県・田川陽子　岐阜県・真田智　富山県・高田裕　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・笠井剛　山形県・下中勝彦　広島県・原島由美子　愛知県・小林雄三郎　島根県・岡田一子　佐賀県・赤戸弓子　大阪府・三浦正和　栃木県・良山赤子　静岡県・大崎忠雄　千葉県・白山徹　長野県・神田孝夫　岡山県・大久保信一　石川県・田川弘　群馬県・田原由美　愛媛県・山田規子　青森県・青山茂　群馬県・吉田一　京都府・中川陽二　東京都・斉藤明和　島根県・横山高夫　他30名

★ほしいソフト３本

青森県・秋田夕子　岩手県・渡辺良夫　長野県・品川正子　神奈川県・中島秋夫　山梨県・石井圭子　佐賀県・市川進　大阪府・南田一彦　福島県・加川雄二　千葉県・原田由紀　富山県・井口智子　沖縄県・沢村京子　長野県・田山葉子　福島県・茂田三重子　秋田県・五木陽三郎　千葉県・佐山五郎　東京都・柴田雪子　山口県・河野弓　群馬県・秋山行夫　青森県・赤田祐美　茨城県・作田一弘　他20名

★「ビバラスベガス」テレフォンカード

山形県・成川平和　愛媛県・佐山由美　山梨県・秋山正　北海道・吉村峰子　栃木県・角山章夫

アンケート・ハガキ・プレゼント

①貝獣物語

秋田県・山田康和　山形県・河田良一　岩手県・上田朝美　福島県・城山昇　宮城県・筒井雄二　栃木県・山野二三子　埼玉県・鳥山高志　千葉県・宮田美紀　長野県・中崎美子　広島県・山上徹

②ジャイラス

永田朋彦　静岡県・木内智仁　埼玉県・黒村正一　兵庫県・桐谷秋一　岡山県・飯岡春夫　広島県・上野広夫　群馬県・成田久美子　東京都・尾崎一彦　鹿児島県・古橋恭子　千葉県・日野一夫

③東方見文録

青森県・米田直治　大阪府・三重沢子　長野県・大田実　宮崎県・田山万喜子　高知県・赤羽淳二　岡山県・品川久夫　島根県・長田勝二　大阪府・村山洋子　岩手県・森野京子　秋田県・狭山実

④ぎゅわんぶらぁ自己中心派

北海道・土井慎二　福島県・根岸正和　埼玉県・大井川由美　東京都・吉野伸一　石川県・川井弓子　愛知県・船村卓二　大阪府・丸田信子　広島県・井上真由美　佐賀県・平山広二





MOTOCROSS CHAMPION

モトクロスチャンピオン

アクションならコナミ…と言う理由で、コナミからは18番のアクションスポーツゲーム、〝モトクロスチャンピオン〟の登場だ！　8つの異なったコースを舞台に、5人の選手とタイムを競う本格的なモトクロスレースゲームになっている。従来のただ単に走るだけの(レース的要素のみの)レースゲームとは異なり、練習・試合モードと2つのモードに分かれ、それらを通してプレイすることにより、実際にレースというイベントに参加したレーサーの気分が味わえるようになっているのが大きな特徴。通常のレースゲームと比べてプレイについつい熱が入ることウケあい。

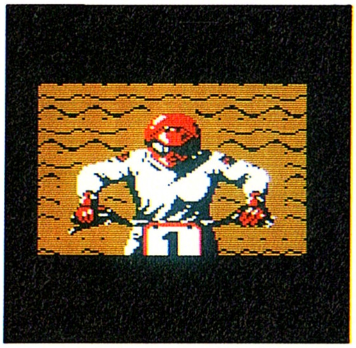


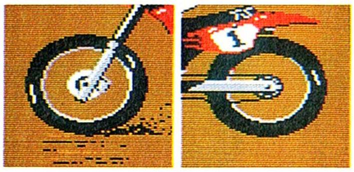


ソフト開発力に定評あるコナミが贈る、レースゲーム

ビジュアル面での水準も高いレースゲーム

スポーツもののゲームと言えどもコナミのゲームだけあってグラフィック、サウンド面は秀一、タイトル前のデモ画面1つとっても、大きく美しいグラフィックに、重厚なサウンドをのせた、臨場感あふれるものになっている。↗美しいのはデモ時だけではない。プレイ中のグラフィックもデモ同様、美しいものになっている。サウンド面についても同じことが言える。特にスタート時のホイッスル音がリアルでいい。



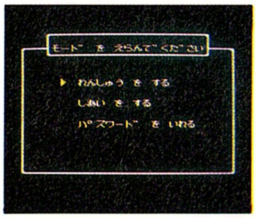




◀▲▶ゲームスタート前のデモにのみ使われている画面。タイトル画面が出る前のほんのつなぎ的意味合いしかもっていないのだけど、そんなささいな点にもこの様なグラフィックサウンドを使うとは……!!　ソフト技術者の職人気質が感じられる

2つのモードからゲームを選択しよう。

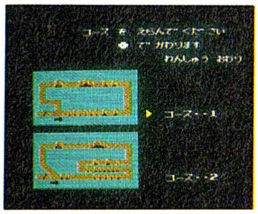
ゲームは練習・試合の2つのモードに加え、試合モードのパスワードコンティニューの3つから成り立っている。練習は文字通りの練習モード。敵車のいないコースを単独で試走するもの。試合は練習と同じコースを実際に世界の強豪5人と走って競技するもの。試合は予選と決勝(ファイナル)の2つに分かれており、予選で2位以内の成績をおさめると、決勝へ進出することができる。本戦に出場するのはそれぞれ予選を勝ち抜いてきた強者ばかり、練習モードでかなり走り込まないと、勝つことは難しいぞ。



◀モードはコンティニューを含めて全部で3つ。まずは練習モードから挑戦だ

キー操作がものをいう細かい操作も思うまま

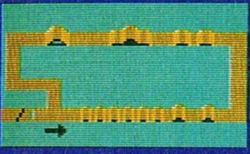
このゲームはシンプルなルール、操作性でとっつき易いのがいいんだ。しかもレバーの操作1つで、バイクが絶妙にコントロールできるので、ついついのめり込んでしまうんだ。✚キーはバイク上での主人公の体重移動とハンドル操作。上下で主人公のウェイトをフロント、リアへ自由に移動でき、これを上手に使うとウイリーをしたりする。又ジャンプ中やジャンプ後の着地時につかうと、ジャンプ距離がのびたり、着地がスムーズになるんだ。左右にレバーを入れるとその時点で入力方向にハンドルを切ることになる。ジャンプ中に複合操作すると、カウンタージャンプとなり、ジャンプ後、それぞれの方向へ素早く移動できる様になるんだ。これらレバー操作によるバイクの細い動きも楽しさの1つだぞ。



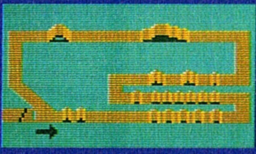
◀細かい操作が魅力。思い通りに操作できるようになるとハマるぞ!!

舞台は全部で8コース。全コース制覇で完全優勝をめざそう!!

モトクロスチャンピオンの舞台となるコースは全部で8つ。それぞれこぶ、みぞ、ウオシュ・ボード、バンクのレイアウトが異なるので、試合で勝つには練習モードを入念にこなし、コースの全景を完全に把握してからでないとツライぞ！　ウオシュ・ボードの攻略が全コース制覇の鍵と言っても過言ではない。加速気味に前輪を少し浮かせて突入し、ジャンプ時にタイミング良く下キーを小刻みに押すことにより、減速を防ぐことができるぞ。



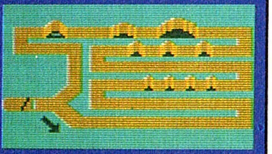
▲コース①　一通りの障害がある短かめの基本コース



▲コース②　コーナーを曲った後いきなりあるウオシュに注意



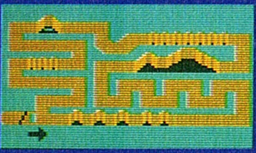
▲コース③　大・中・小のジャンプ台のコンビネーション



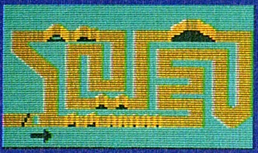
▲コース④　長い直線のコース1度事故ると復帰はつらいぞ



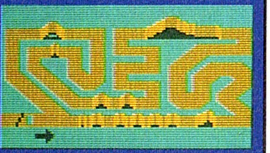
▲コース⑤　連続した大ジャンプ台をどう克服するかがカギ



▲コース⑥　S字コーナー後の大ジャンプ、ウオシュがつらい。



▲コース⑦　3連続のS字コーナーがハード、時には減速も…



▲コース⑧　ジャンプ後の空中制御がS字攻略がカギ。

●バイクの動きが妙にリアル、微妙なステアリングさばきや、体重移動を実際のモトクロス同様ゲーム中のテクとして使えるのがウレシイ。けっこうハマルぞ!!（大堀康祐）

いよいよ試合モード、世界の強豪相手に競おう!!

予選開始！5人の選手と勝負だ

試合モードは、予選と本戦に分かれ、それぞれ5人の選手とタイムを競うんだ。予選は5周。5周終了時点でのタイムが上位2位以内だと本戦へ進むことができるんだ。もし3位以下でもセミ・ファイナル(敗者復活戦)へ進め、2位以内の成績をおさめると本戦へ進むことができるんだ。

まずは予選スタート、2位以内をめざせ

まずは予選から……規定のラップを回り、総合成績が2位以内だと、本戦へ進む事ができる。もし失格しても敗者復活戦へ進め、同じコースをリトライでき、2位以内の成績をおさめると本戦へ進むことができるぞ。



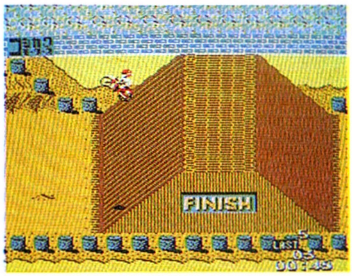
◀予選を2位以内でクリアーすると本戦へ出場できるぞ



▶本戦に出場するメンバーは強敵ぞろいだっ!!

いよいよファイナル、優勝めざしてつき進め

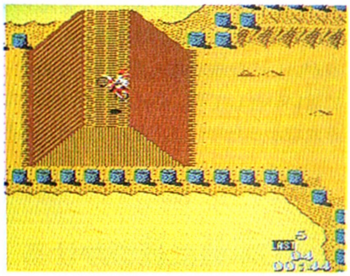
ファイナル・レース(本戦)も予選とラップ数は同じ、しかし登場する敵選手は予選を勝ち抜いてきた世界の強豪たちばかりなので油断は禁物。1度でも事故って転倒すると、その時点で優勝の望みはなくなってしまうぞ。スタートから気をひきしめてかからないとだめだ。スタート直後や、ウオッシュボードには要注意！ 他車がたくさん集まっている所では接触しやすく、転倒につながるからだ。敵車との車間を十分とりつつ自分のラインを正確にトレースし、確実に2位以内にくい込むようにしよう。



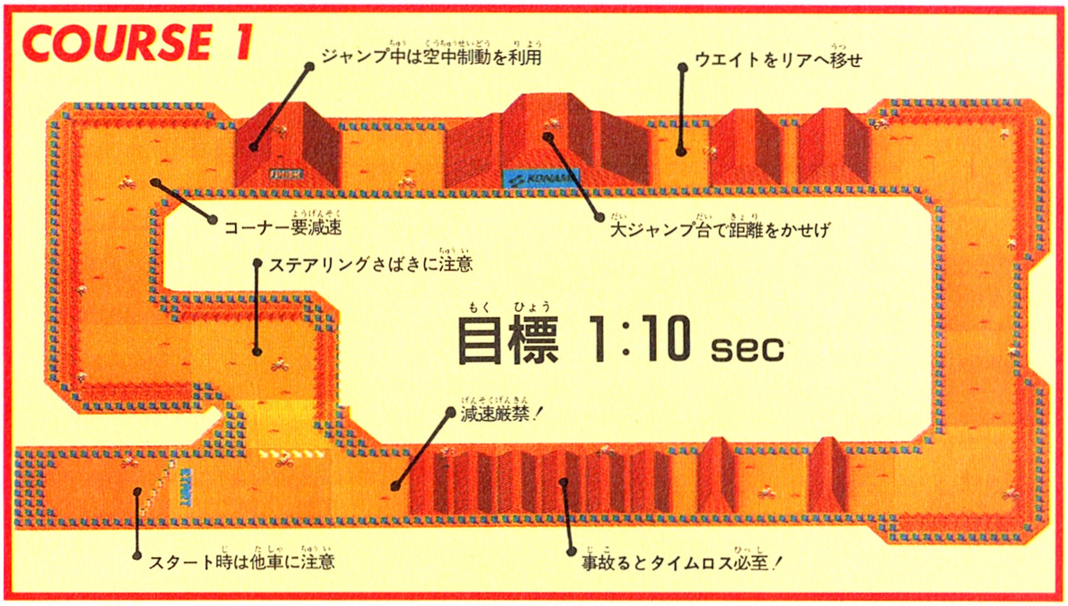
◀ゴール台での大ジャンプ中、✚キーを上手くあて、カウンターをあて、次のコーナーに備えよう

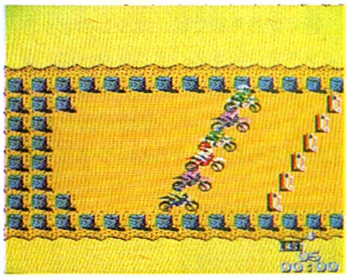


▼ウエイトをリアへ移し、ジャンプ台へ上手く着地しよう

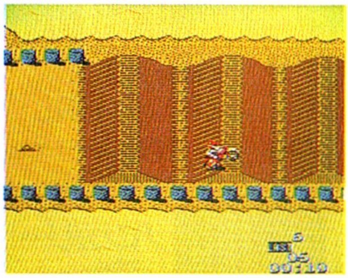


▲コーナーを曲ったら加速しジャンプ台に備えよう。ここで一気に距離をかせぐんだ

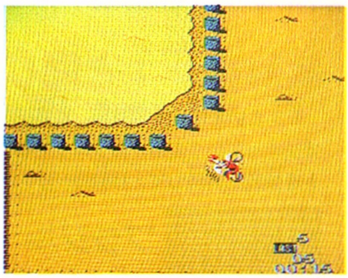




▲スタートでは特に他車に注意!!



▲ウオシュではウエイトを前に前輪をうかせぎみにし、加速しながら一気にクリアー



▲コーナーリングは早めに。コーナーが見える前に先に曲がる方向へキーを入れよう



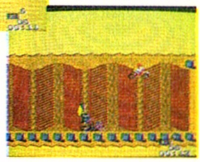
◀下手に接触しちゃうと大きなロスに…



◀スタート前の3連続コーナーは、操作しだいで減速なしでクリア可



◀ウオシュでの制動は特に慎重に。ここで事故るとその後の加速が不可



▶しかももたもたしていると後続車がつっ込んでくる。これは悲惨!!

と、ざっとコース(1)の大まかな点を紹介してきたんだけど、このゲーム、右頁のコース図を見ても分かるとおり先に進む程、コース自体も長くコースレイアウトも復雑になり、難易度の高いものになっていく。より実際のモトクロスに近い感覚が味わえるようになっているんだ。ぜひともプレイして自分でその感覚を味わってみてほしい。



/データイースト/1月31日発売/¥5800

WORLD GRAND PRIX POLE TO FINISH

ワールドグランプリ POLE TO FINISH

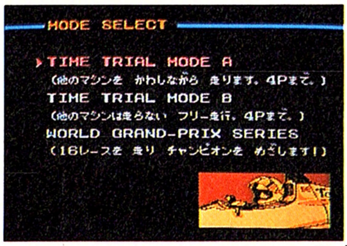


NEW SOFT STREET

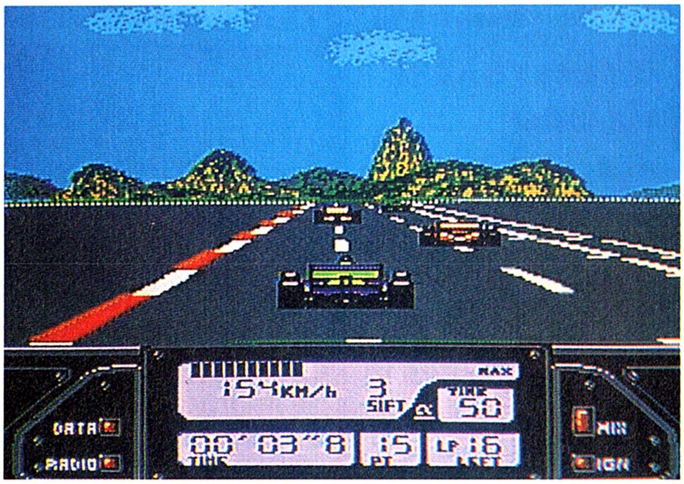
今までにもF1ゲームはたくさんあったけど、グラフィックの面で、これほどまで実写に迫ったものはなかった。な〜んていうとえらくオーバーだけど、見た目がいいのは確かなんだよね、このゲーム。FC版のこのテのモノって、機能的にはいいとしても、みんな見た目がイマイチだったから、どうしても感情移入しきれなかったでしょ。そんな人は、これからはこいつで燃えるっきゃないぜ！

スピード感では右に出るゲームなし！

より本物に近づかせるためのビジュアル効果



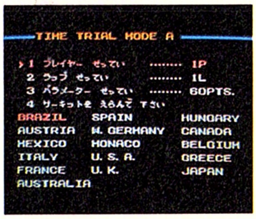
このゲームの特徴は5つある。ポイント配分式で自分のマシンのセッティングができること、マシンのボディーカラーが好みで変えられること、α−シフトというトンでもなくブッ速いギアが使えること、そして年間16戦の過酷なレース展開。それに、なんといってもビジュアルがいい。背景やマシンのグラフィックはもちろんのこと、走ってるときのスピード感がスゴイ。ゲームモードこそは、ムダを省いてシンプルだけど、完成度はかなりのものだ。



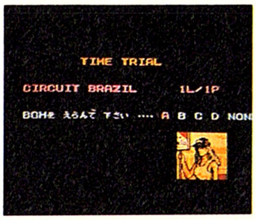
▲マシンとコースのバランス、コーナーの安定感（サスのセッティングで変わるという凝り方）、そしてスピード感。どれをとっても、完成度の高さを感じさせるね。実はこのゲーム、発売延期でようやくのデビューなんだ。時間をかけた分、よく練れてるというワケ

TIME TRIAL MODE　タイムトライアル モード

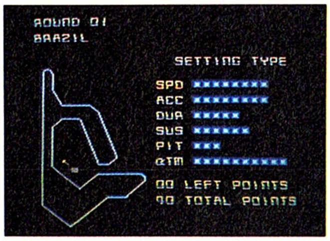
このモードは、純粋にタイム・レコードのみを競うために設けられたものなんだ。同時プレイじゃないけど、4人まで楽しめるよ。ラップ数は1〜99周まで、パラメーターも自由設定できる。AとBとの違いは、敵車の有無だ。



◀この画面でモロモロの設定を決めるんだ。練習のつもりでいろいろ試してね



◀なんとBGMが4種類用意されてるのだ。レースギャルもちゃんといるしね！





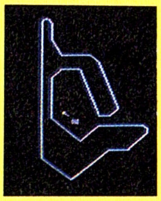
速さの決めてはマシンのセッティングにあり

速く走るためには、マシンのセッティングを調整するパラメーターは、かなり重要な要素だ。特に、本番のGPモードにおいては、最初に20Pだけしか与えられないからね。ウエイトとしては、やはり最高速重視でいったほうがいいと思うけど、腕に自信がないときにはボディーも強化しなくちゃね。

スピード……最高速
加速……スピードの上がり方
ボディ……ボディの耐久力
サスペンション……安定走行性
ピット……ピットクルーの総合力
α速……αシフトの使用時間

実際のF1と同じ16のサーキットだ

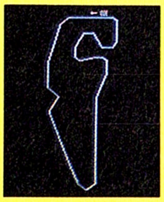
F1といえば、年間16戦、世界16か国の超メジャーなサーキットを転戦していくっていうのは、もう知ってるよね。このゲームも、その16のサーキットを忠実に再現して、16戦のドラーバーズ・シリーズ・ポイントを争うんだ。



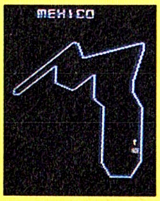
ブラジル
◀つくりがシンプルなだけに、コーナーでのアクセルのオン・オフの確実さが問われるんだ



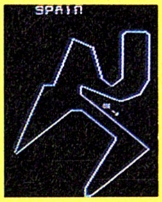
ハンガリー
◀短距離にたくさんのコーナーがあるから、すばやいシフトワークで切り抜けないとならないのだ



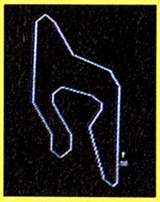
西ドイツ
◀コーナーの数が少なく、最高速重視型のサーキットだ。シケインでは十分に減速を心がけよう



メキシコ
◀前半はストレートが多く、中盤以降に細かいコーナーが集中しているイジワルなコースだぞ



スペイン
◀ク・ッキーなコーナーが織り成すテクニカル・コースだ。ライン取りが、攻略のポイントだぞ



オーストリア
◀比較的、高速コーナーが多く設定されていて、スピーディーなレース展開が繰広げられるんだ



カナダ
◀ここは直線がほとんどなく、Rの大きなコーナーを組み合わせて作ったようなコースなのだ



モナコ
◀一般道をしめきって作ったコースだけに、細かく走りにくいコーナーがたくさんあるぞ

●F１の魅力はなんといってもスピード感だ。今まで他のゲームではなしえなかった、リアルグの背景とハイスピードで流れるコースとの融合に成功したのは快挙。(S・MAN)

WORLD GRAND PRIX SERIES ワールドグランプリ シリーズ

さきほどのタイムを競うものとは違って、実際のレースと同様に、年間16戦のシリーズ・ポイント制を採用しているんだ。これが、いわゆる本番だね。ライバルには、実際に活躍している現役F１ドライバーが一役買ってるぞ。



◀名前は３人分登録できるんだ。友だちと一緒に世界にチャレンジしようね



◀自分の好みのボディーカラーを選択できるのだ。キミはどのチームにする？

本番前に練習走行をしてウォーミングアップ

スタート前には、マシンのセッティング・練習走行・予選（予選を選択すると、その次は本選になる）を選択するんだ。何通りにもパラメーターを調整して、十分に練習して本選に臨もう。





◀最初の持ち点は20Ｐしかないので慎重に！



▶しっかり練習を積んで、栄光を勝ち取ろう

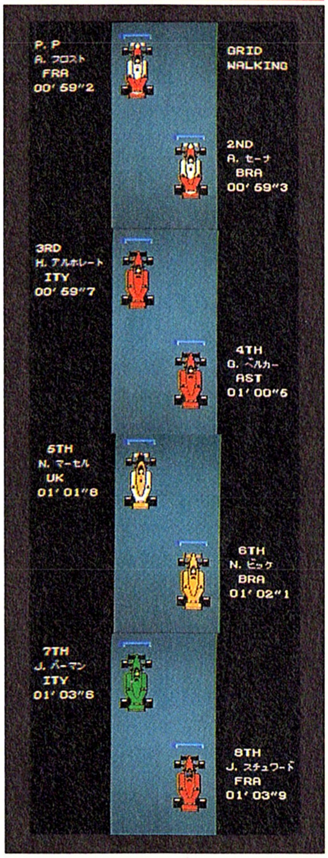
予選を走ってスタート位置を決めるんだ

十分に練習走行をしたら、次はスターティング・ポジションを決定する予選だ。ここでポールポジションを取るには、かなりハードな練習をしておかないとムリ。根性でがんばろうぜ！



◀予選を走り終えると、このように結果が表示される

STARTING GRID



さあ、本番にチャレンジしよう！

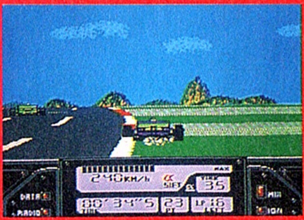


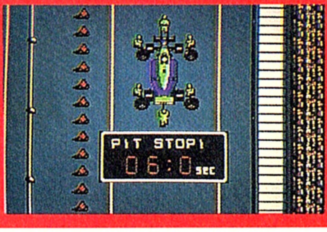
シフトワークを確実に

シフトギアは、✚の上を押すごとに、①➡②➡③➡αとシフトアップできるんだ。シフトダウンは逆に✚を下へ押していく。コーナリング時のシフトワークがポイントだぞ。

マシン同士の接触は×

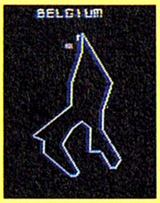
他のマシンに接触してしまうと、一瞬はじき飛ばされたようになってコースアウトする場合があるんだ。コース外に出ると大幅にスピードダウンしちゃうから、注意すること！





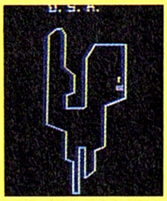
ピットに入ることも重要

マシンがくたびれたら、画面が赤く点滅しはじめて、ピットサインが出る。ピットでは、リペアーはもちろん、セッティングの変更だってできるから、タイミングよく入ろうね。



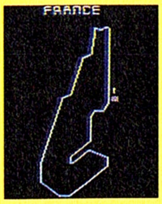
ベルギー

◀全体的にスピードが出やすいコース。スタートしてすぐの第１コーナーがきついので注意しよう



アメリカ

◀直角コーナーが多く設定されている、特徴のあるコース。メリハリのあるドライビングをしよう



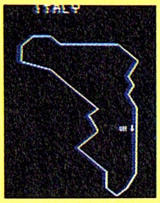
フランス

◀ストレートが長く、Ｒの大きいコーナーで構成された典型的な高速コース。アクセルワークで攻めろ



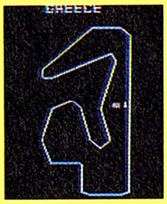
日本

◀コースレイアウトは鈴鹿に似ているけど、なぜか富士山が見えるのだ



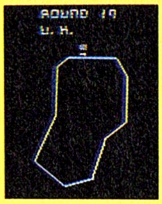
イタリア

◀スピードがのるストレートから、いきなりシケインが現れるので、コースをよく下調べしておこう



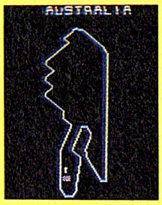
ギリシャ

◀バックストレッチの長いストレートでかなりスピードがのる。そこでできるだけ飛ばしていこう



イギリス

◀いちばんシンプルなつくりのサーキットだ。それだけにテクニックに大きな差が出てくるのだ



オーストラリア

◀前半は細かいコーナーが多いけど、後半のストレートで気持ちよく飛ばせる中高速型コースだぞ

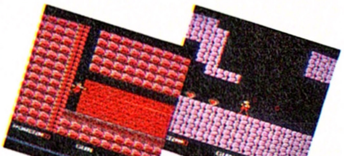


DENGEKI BIG-VAN

電撃ビッグバン



NEW SOFT STREET



ユニークな会話やイベント、マップモードを取り入れた左右プラス上下スクロール・アクションゲーム「電撃ビッグバン」。地球を一発でふっとばすことのできる爆弾、デッドエンドの発明者、ブラム博士を悪の軍団から助け出す。これが主人公バンの役目。このゲームにはマップモードが取り入れられているんだけど、ルートの選択肢が多いため自由にルートを選びながら進んでいくことができるんだ。自分だけのコースをとれるわけだ！

ユニークなキャラクターと本格的なアクション、広いマップをとび回ろうぜ！

親しみ度バッチリ！のアクション・アドベンチャー

マップモード採用 イベントも豊富！

主人公バンが、ガンを撃ちまくって敵を倒しながら山や谷をかけぬけるアクションだ！

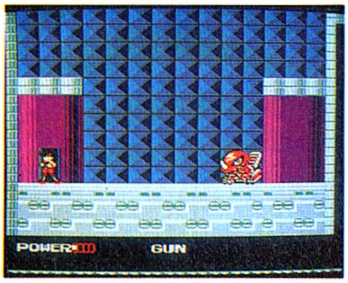
マップモードでステージを選んでからアクションモードに突入。最近見かけるようになってきたシステムだけど、多くの場合、選択肢はあるけど少ないという状態だ。ところがこのゲーム、複雑にルートがからんでいて、ほとんど自分の好きなように進める。そしてところどころにはデッかいボスがいて、そいつらを倒さないと最後のボスがいる本部へは行けないんだ。

各々のイベントもユニーク。会話ができるキャラも敵キャラにまじって歩いていたりする。会話にも味があるんだけど、何せ、ボスキャラと出会うと言葉を交わしてから戦うってのがシブい！ ところどころに手紙や味方からの通信機が落ちていて、メッセージを得ることもできる。ゴールドの山を集めれば、金貨に変えてくれる店だってあるんだ。

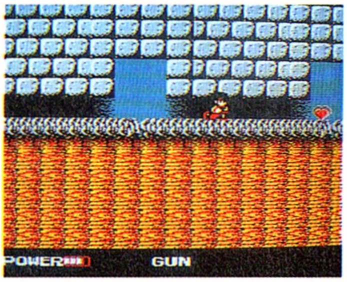
クリアに必要不可決なアイテムもある。ハイパーブーツでハイジャンプしないと通過できない谷間とか、アクアラングで海中に潜らないと進めないステージなどがあるのでショップで買い込んでおくことになる。

ステージの中に海もあるけど、泳ぎはカンタンだ。体力回復のハートも敵がよく落としてくれる。とってもユーザー思いのゲーム(？)だね。これは。

パスワードでコンティニューもできる。またゲームオーバーになってもアイテムは残るのでとってもラクチンだぜ！



▲ボスキャラのうちの一匹。強力な炎を吐いてくる上に体当たりまでしてくるっ！



▲こんなせま苦しい所だって歩けるんだぜ！思わず背が縮んじまいそうっ！



▲これが会話モード。近寄るだけで会話が始まるのだ



▲コンティニュー用のパスワード。パスワードをとるには「マイクロレコーダー」を

マップでルートを選択だ！



▲1ステージを通り抜けるごとに表示されるマップモード。ここでルートを選択して次のアクションステージに進むわけだが、場所によっては多数のルートに枝分かれしている。ルートを覚えて、適切に行動するようになれれば、がっぽり金もうけができたり、通過が楽なルートを選べたりするのだっ！

とーっても便利なショップ！

アイテムがなければ、路頭に迷ってしまう！

ショップを呼ぶと、色々便利なアイテムを買うことができるぞ。体力回復に攻撃用アイテム、アクアラングなんてのもあるんだ。店員に訊けば1つ1つのアイテムの説明をしてくれる。こいつはうれしいね。パスワードをとるのにもアイテムが必要になるんだ。またショップを呼ぶアイテムまで売っているのでうまく利用するべし。



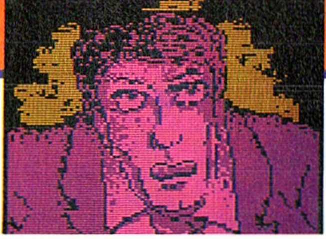
◀アイテム選択画面。絵による表示が親切



▲スーパーショップ！アイテムの売買が可能。新入荷も時々あるので楽しみだなっと



◀アイテムの一つ、アクアラング。潜りまーす！



／セタ／5月発売予定／¥6800



Murder Club

殺人倶楽部

NEW SOFT STREET

パソコンゲームで人気を博した本格ミステリーアドベンチャー「殺人倶楽部」。このゲームが世に出たとき、その複雑な人間関係、よく練られたシナリオ、膨大なメッセージ、捜査状況評価表などの斬新なアイデアに驚嘆の声があがった。

そして今年、今度はファミコンになって登場する。30人を越える登場人物、10個以上の証拠品、膨大な証言から浮かび上がる人物は誰か？　複雑に絡まり合った糸を解くのは行動力と鋭い推理だ！



▲移動はA、B、Cの3つの地区に分かれている。何度も足を運ぶことになるハズだ

ビル・ロビンズを取り巻く人間模様に隠された謎を解け！

J・Bハロルド登場

若き実業家ビル・ロビンズが他殺死体となって発見された。場所はハウリントン・カレッジ。さっそく、ビル・ロビンズ周辺から捜査をしていく。と、意外な人物が次々に登場し、捜査は困難を深めてくる。が、綿密な捜査の先に「殺人倶楽部」なる謎の存在が出現した。もつれた糸を解きほぐし、実体なき殺人倶楽部の全容が明らかになるとき、迷宮の奥から真犯人が浮び上がってくる。

捜査担当はハードボイルドタッチが似合いのJ・Bハロルドだ。

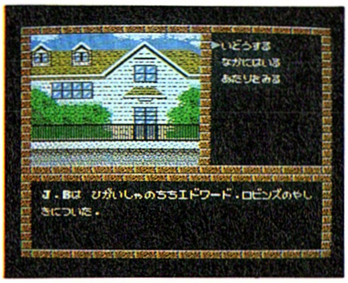
大胆な行動力と緻密な捜査でトリックの謎に迫れ！

アリバイを崩して、逮捕へ追い込もう

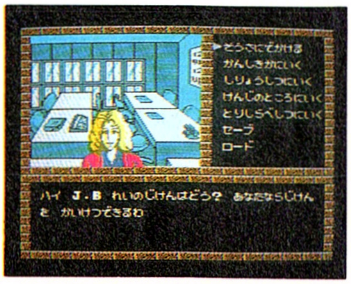
推理もののAVGでまずしなければならないのが、情報収集だ。最初に行動できる範囲は、殺されたビル・ロビンズ周辺および関係者に限られている。しかし、関係者から最大もらさず話を聞いていくと、次々に新しい場所そして人物が登場してくる。こうした、人から証言をとっていくと、言う人物によってその内容に矛盾が生じてくることがある。つまり、どちらかが嘘をついているわけだ。こうなったら家宅捜査へ。さらに証拠品などを発見して、容疑充分となったら、検事から逮捕状を出してもらって本格捜査へ。しかし、容疑者もかなりの数にのぼる。証言の矛盾をつき、アリバイを崩し、トリックを見破り殺人倶楽部の全容を白日のもとにひきずりだすのだ。



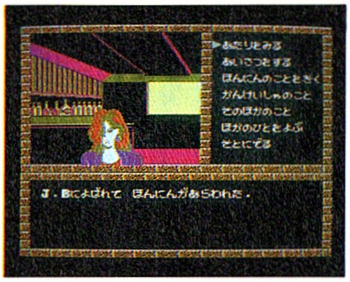
▲捜査はカーソルを調べたいものに合わせて、ウィンドーを開いて行なうんだ



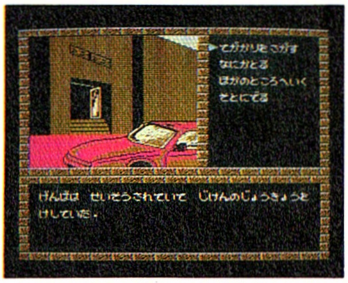
▲ここは被害者の父エドワード・ロビンズの家。捜査には絶好の場所だネ



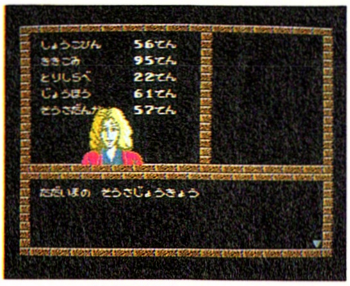
▲彼女はJ・Bの相棒。戻ってくると顔を見せてことばをかけてくれるんだ。困難な捜査もやる気が出るネ



▲彼女はサラ・シールズ。美しいがどこか影のある女なのだ



▲ここが死体が発見された駐車場。まずは現場を見ておこう



▲これが捜査状況表だ。これでどのあたりまで捜査が進んでいるかわかる。全項目が100点になったとき真犯人が浮かび上がる



◀ラルフ・キャリントン



◀サイモン・レンデル



◀シェリー・マクドナルド



◀ジム・マクベイン



◀スタンリー・ハワード



◀マニエル・バークリー

鑑識課と検事は強い味方だ

証言のウラを取れ

ハロルドの味方が鑑識課と検事だ。検事は家宅捜査状と逮捕状を発行してくれる。ただし、これには証言のウラを取り、疑惑が生じることが前提だ。特に逮捕状は相当の疑惑なり新事実が発見されないと発行されない。証言の裏に隠された矛盾を鋭くつく推理力が必要だ。発見された証拠品は鑑識課で鑑定を受けること。ハロルドが見落している重大なことを教えてくれるから。



◀鑑識課には何か証拠品を発見したら見てもらうんだ。プロの目は確かだ



◀検事は家宅捜査状と逮捕状を出してくれる。ちゃんと捜査すればだけど



FLYING HERO

飛INGヒーロー



NEW SOFT STREET

やっぱり、〝ブロックくずし〟はゲームの原点。まさにテレビゲームの歴史を作ったといっても過言じゃないよね。この〝飛ＩＮＧ（フライング）ヒーロー〟は、その歴史を連綿と受け継ぐ(!?)由緒正しきゲーム。もちろん、演出なんかは、当時とは比較にならないくらい凝ってて、ぱっとみにはそれとわからないくらいのレベルに仕上がってるけどね。ぴょんぴょん跳ね回るのは、ボールじゃなくてファイヤーマン。ネットでそいつをジャンプさせて、炎を上げるビルの消火作業をさせるって設定。出現アイテムの種類もなかなか豊富だぞ。



▲火事を全部消火するとビルの中にいた人達の人数分がボーナス点として加算される

いわゆる〝ブロックくずし〟の変形版ね

燃えさかるビルを消火して人々を救い出せ

最初の通常画面では、プレイヤーはアシスタントになってファイヤーマンを燃えている窓まで飛ばして消火作業を行いながら、ビルに閉じ込められた人々を救い出すことになる。もちろんこのとき、飛び上がったファイヤーマンを受け損なうと、ミス。１キャラ失うことになっちゃう。ネットをうまく操作することがポイントだね。

また、火事の消火作業をしていると、ビルの窓から火の粉が降ってくることがある。この火の粉をネットに着けちゃったらアイテムの消火剤で早いとこ消しちゃいましょ。

通常画面のほかにもビル内部でのアクションもある。このとき操作するのはファイヤーマン。ダイナマイトなどに注意しながら人々を救出して室外へ脱出しようね。



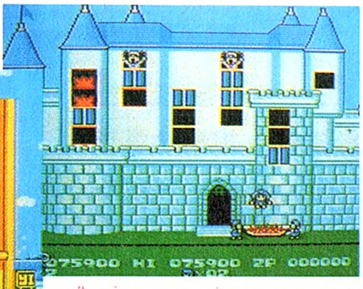
◀炎の吹き出している窓にファイヤーマンを飛ばせ！



◀ビル内部に取り残された人たちを救い出すのだ

▼アイテムが出現したらすかさずアシスタントを操作してネットでキャッチね





▲火の粉がネットに降りかかると、ネットが燃え上がってしまうわけね

雨を呼ぶかヘリを呼ぶかはたまた…!?

クリアパターンはいくつもあるんだぜい！

ステージは全部で32画面。各ステージのクリアパターンは通常画面で４種類、ビル内部の画面で１種類がある。

通常画面では一番基本的なクリアパターンが、火事を全部消しちゃうか、閉じ込められた人々を全部助けだしちゃうかの２種類。火事を全部消せば、ビル内部の人々の数がボーナス点として加えられるし、人々を全部救い出せば、パーフェクトボーナスとして３万点がもらえるんだ。

また、ラッパで恵みの雨を降らせたり、無線機で救出ヘリを呼んだりしてもクリアできる。ラッパと無線機はアイテム。落ちてきたこれらのアイテムをネットでとればいい。ただしヘリが出てきたらファイヤーマンをヘリにのせなきゃだめだよ。

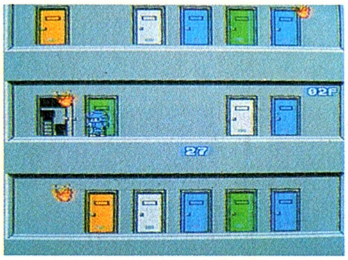
ビル内部の画面では金の鍵のアイテムを取れば次のステージへワープできるぞ。



◀ヘリにファイヤーマンを乗せれば消火弾で一発消火



▲ラッパで雨雲を呼べば、恵みの雨が降ってきて火事を全部消火してくれるぞ

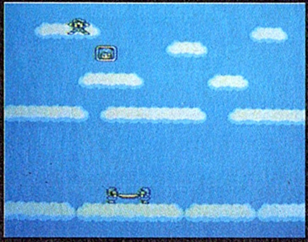


▲ビルの内部では、ダイナマイトに気をつけながら救出活動にいそしみましょ

ボーナスステージとは？

前述したとおり無線機で救出ヘリを呼び出してファイヤーマンをそのヘリに乗せると、消化弾で火事を全部消してくれる。そして、その後にナント、ボーナスステージへと進めるんだ。

このステージでは、50～5000点までのアイテムがボコボコ出てくる。また、嬉しいことに１ＵＰコインも出現するから、こりゃ頑張らないとね。それもこの１ＵＰコイン、最大で５個も１回に手に入れられるってんだから、何としてもボーナスステージには進みたいもんだね。



▲ボーナスステージでは、１ＵＰコインを見逃さずに取りましょね

おしらせ　このゲームは「アルカノイドII」のコントローラーが使えるよ。コントローラーが欲しい人は以下の所へ申し込んでね。〒213 川崎市宮前区野川4047 相模紙器 代金2000円を同封の上、現金書留で。



／セタ／2月6日発売／¥5900

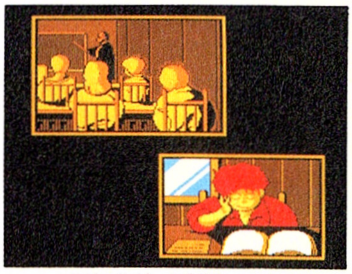
ADVENTURE OF TOM SAWYER

トムソーヤーの冒険



NEW SOFT STREET

「トムソーヤーの冒険」はアメリカの作家、マーク・トウェイン作の少年向け冒険小説だ。読んだことはなくても、名前ぐらいは聞いたことがある人は多いんじゃないかな？ その「トムソーヤーの冒険」がゲームになった。いかだでの河下りや幽霊屋敷、大空など６つのステージを自在に駆け巡るアクションゲームなのだ。うーん、ファンタスティック。ともあれ、トムソーヤーといえば元気の見本みたいな少年だから、プレイするほうも元気を出してプレイしましょ。まあ、複雑な操作は必要ないから、簡単に盛り上がれるかも知れないけどね。



▲デモ画面。学校の授業中、トムソーヤーはうとうととして、冒険の世界へ……

冒険少年、トムソーヤーが繰り広げる夢の大冒険

とっても分かりやすいアクションゲームだ！

アメリカ、ミシシッピ河近くの小学校で、授業中にウトウトしている少年、それがトムソーヤーだ。いたずらと冒険が大好きで、学校や勉強があまり好きじゃない彼は、この日の居眠りで大冒険の夢を見たのだ。いかだでの河下りや大空、海賊船など冒険心をくすぐる謎めいた場所を駆け巡った夢を——。

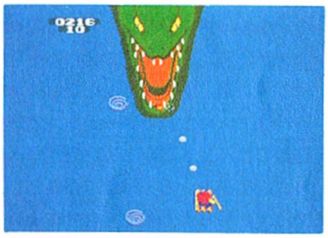
ゲームはステージ１が縦スクロール、２～６が横スクロールのアクションだ。どんどん進んでいって、ステージラストにいるボスキャラを退治すればクリアだ。

武器は無尽蔵に持っている小石のみ。それを投げつけて、トムソーヤーに突進してくる敵にぶつけてやっつけよう。

２人でプレイする時は、左上にある加算タイマーでステージクリアにかかった時間をくらべることもできるのだ。



▲暗い森、巨大なキノコ。よっく敵の動きを見ながら進んでいきましょ



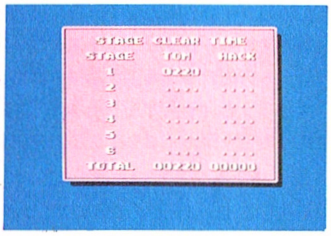
▶ステージ１のボスキャラは巨大なワニだ。口の中めがけて石を投げよう



▶ステージ１の河下り。前から来る魚に石を！



▶敵を倒したあとに出るTマークは、20枚取ると1UPする



▶ステージをクリアすると加算タイマーの値が表示される

夢の世界は心をくすぐるフィールドがいっぱい！

全6ステージを元気いっぱいに駆け抜けよう

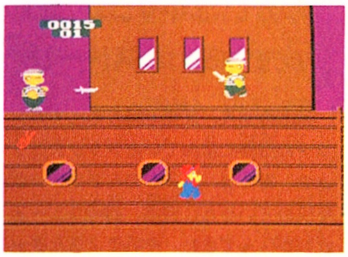
ステージは前述の通り６つ。ステージ１は縦スクロールのいかだ河下りで、流れてくる木や魚、その他の障害物を避けて進んでいく。ラストには巨大なワニが大きな口を開けて待ち構えているぞ。

ステージ２以降は横スクロールのアクションだ。さまざまな敵がみんなトムソーヤーに向かってくるので、武器の小石を投げてやっつけよう。ただし、小石の弾道は放物線状なので、位置を考えて投げないとうまく当らないので注意しましょ。もちろんラストにはボスキャラがいる。巨大なゴリラ、悪魔など……だ。

そしてステージ６のラストにはネッシーに乗ったインジャン・ジョーが！ 彼を倒すと、トムソーヤは夢からさめる。だけど……。

▼ステージ４の大空の世界だ。見た目はかわいらしいけど、けっこうキツいのだ

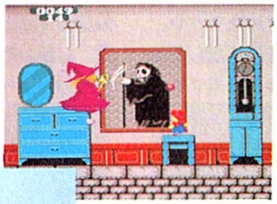




▲ステージ５の海賊船では、海賊のトリッキーな動きが手強い。よく見て攻撃！



◀障害物や敵をかわしながらひたすらに進んでいこう



▲背景の死神の絵が不気味な幽霊屋敷。魔女は中ボス的な敵キャラなのだ



◀もちろん川に落ちるとダメ。右上のペリカンにつかまると



◀で、これがラストのステージ6。暗い洞窟だ。ラストにはインジャン・ジョーが……



／カルチャーブレーン／発売日未定／¥5900(予)

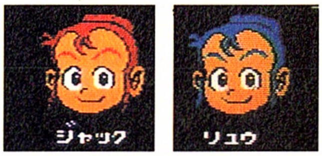
SUPER CHINESE 2

スーパーチャイニーズ2



NEW SOFT STREET

3年前ナムコから発売されたスーパーチャイニーズというゲームを覚えているだろうか。そう、今は懐かしい3900円という低価格でコミカルなカンフーアクションを楽しませてくれたソフトだ。今回は評判だったコミカルアクションに磨きをかけ、さらにロールプレイング的要素を盛り込んで本家のカルチャーブレーンからの登場と相なった。しかも二人同時プレイアクションＲＰＧというファミコン初のシステムで得意な人が手を組んで役割り分担したりできちゃうわけ。要はチームワークの問題。なかなかに斬新。



主人公のジャックとリュウ。双子みたいでしょ

なんとファミコン初の2人同時プレイARPGだ!!

2人でいっしょに戦ったり悩んだり……

1本でアクションとＲＰＧの２つが楽しめる、正に一粒で２度おいしいこのソフト。アクションとＲＰＧのバランスがとれた、マルチに楽しめそうなソフトだぞ。アクションに関しては前作同様二人のコンビネーション攻撃が勝敗のポイントになっている。やっぱり二人で息を合せて戦うのがおもしろいんだ。もちろん戦いを有利に進めるためのアイテムもあるぞ。例えば戦闘時のスピードがアップするスケボー等だ。一方のＲＰＧも広大なマップにレストランのある町があったり、乗り物に乗って空を飛んだりもできる本格派だ。

アクション画面



二人がかりじゃないとかなそうにない



子ボスかなんかかな？かなり手強そうだね

RPG画面

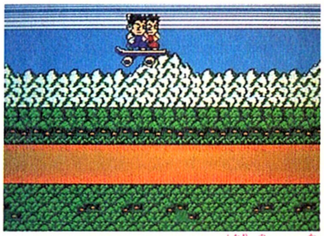


戦闘はＡＣばかりじゃなくＲＰＧタイプも

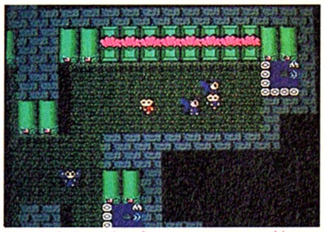


マップに竹林。いかにもチャイニーズ的だ

そして二人同時プレイも可



スピードアップのスケボーは二人乗りも可



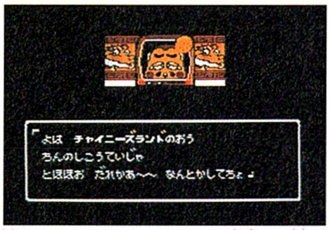
この不気味な雰囲気はダンジョンの中かな

妖魔軍団の魔手からチャイニーズランドに平和を取り戻すのが君の使命だ!!

ゆかいなキャラが織り成すコミカルストーリー

拳法の達人、天福老師のもとでカンフーの修業に励んでいたジャックとリュウ。ある日、３人がのんびりテレビを眺めていると、突然、臨時ニュースが飛び込んできた。それによるとチャイニーズランドが超怒雷を参謀長とする妖魔軍団の支配下に置かれてしまったというのだ。しかもチャイニーズランドの王である珍の始皇帝が人質として捕われてしまった。平和で、のどかなチャイニーズランドが一変して妖魔の国となってしまったのだ。これを知った正義感の強いジャックとリュウは自ら妖魔の巣食う都へと旅立っていった。

こんな感じで物語は始まる。これだけだとなんだかとってもシリアスな感じを受けてしまう。しかしいざ冒険の旅を始めると妖魔軍団にムカデの串焼きや、いも虫のにっころがし等、ゲテ

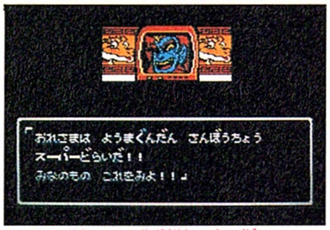


大っきなたんこぶがとっても痛々しい感じ

モノ食いにされてしまったグルメの里や、町の人がトンチンカンなことばかりしゃべる流行病の町があったり、他にも蛇市そめのすけ、そめたろうや、霊犬道士をはじめとする吹き出しそうなオマヌケなキャラが多数登場する。



飛行船に乗れば広大なマップもひとっ飛びだ。上空からは見晴らしも最高！気分爽快



こいつを倒すため大冒険を繰り広げるんだ

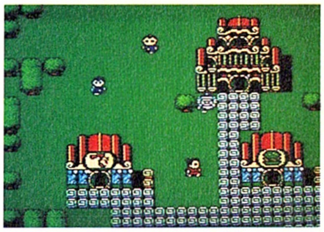
こんな桃太郎伝説を思わせるユニークな趣向がてんこ盛りなのだ。ゲームの目的は都へ行って超怒雷を倒し、珍の始皇帝を救出して平和を取り戻すことだ。しかしそのためには七色のギアマンの鈴というＲＰＧによくあるタイプの課題作文的アイテムを７つ集めなければならない。けっこう大変だけどゲーム進行を手助けしてくれるお助け12支ん匠という12人の神の使いがアドバイスやアイテムをくれるからアクションはともかくＲＰＧは苦手だって人も安心。



ただやみくもに動きまわらないで、お助け12支ん匠のアドバイスをよく聞こう



アクションシーンの背景は実に多種多様



町の中には見たことのないお店がいっぱい



SUPER FIGHT PRO-WRESTLING

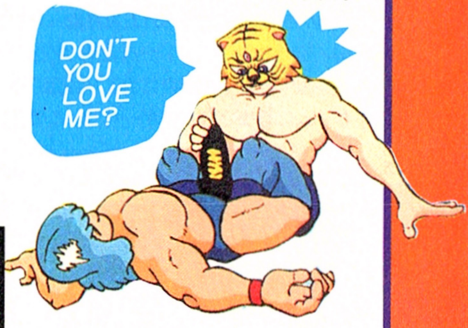
激闘プロレス



「激闘プロレス―闘魂伝説」っときた。旧称の仮称が「テクモプロレス」だったアレね。見るからに燃えそうなこのタイトル。内容だって燃え燃えボーボーなのだ。

1Pでよし2Pでよし。それに動きが大きくてソーカイな技がいっぱいあるプロレスは、ゲームでする格闘技の王様といえそうだ。

そこんとこをバチッとつかんでいるのがこの「闘魂プロレス」。プロレスのスポーツ心を――。そしてプロレスのショーマンシップを――。果たしてどこまで再現したのか、じっくりと見てもらおう。



真の王者を決める。四角いジャングルでの壮絶な戦い

10人のレスラーが君の挑戦を待っている!

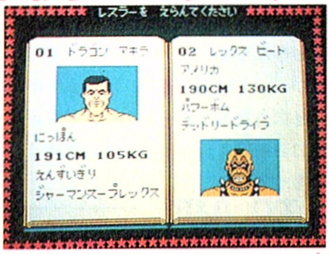
「激闘プロレス」に登場するレスラーは10人。並み入る強豪がひしめく中、君はチャンプの座を目指す。

各レスラーは、身長・体重などの外見的特徴のほか、得意技も異なっていて個性いっぱいだ。

そして、しのぎを削る大技・小技のかけ合い。ジャイアントスイング、デッドリードライブ、バックドロップなどなど、画面内で見事に表現!!

それにそれにだ。アナウンサーの実況解説付きなんだもんねー。これなら盛り上がることウケアイってわけだ。

テレビのプロレス中継に溶け込んだような、新しいタイプの格闘技。プロレスファンよ、喜こべ。



▲各レスラーのプロフィール。データも気になるが、人相も気になるねえ



▲エントリーできるのはこのメンバーたちだ。うち日本人（日系人）は二人か？



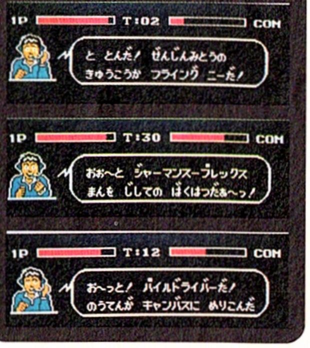
▲あまりデフォルメしていないリアルな体型のレスラーたちだ



▲離れワザに接近戦。試合の組み立てがやっぱり必要。ギブアップするかぁー!?

臨場感満点!!

アナウンサーが大活躍。君の一挙一動が完全実況中継でお送りされちまうぜ!!



楽しめるのなんの。演出効果抜群!!

トレーニングして強くなれ。人間努力だ!

技がパシッと決まる。

この瞬間に、プロレスファンは賭けている。と言ってもいいだろう。

だから――というわけではないだろうが、「激闘プロレス」では、技のかかっている一コマ一コマをクローズアップ画面で、じっくり見せてくれるんだ。こいつあ、テレビ中継でもなかなか味わえない心憎いサービスといえる。しかも今までのプロレスゲームでは考えられない細かな動きをしてくれるぞ。

さて、チャンプへの道は、君のリング上でのテクニックと、日々のトレーニング次第。豊富な技をくり出し、駆け引きに秀でた、そしてパワーあふれるレスラーとなれ。常識を超えた大型プロレスゲームの登場だ。



▲す、すごい。ななめのアングルから見る場外乱闘はまさに修羅場。これは生の迫力とのディープキスだぁ!



▲強くなるには、勝つためには、トレーニングが大切なんだ。フルパワーで試合にのぞみたいところ

そうだ。いけいけっ。もうちょっと。それー!!



◀見よこの大迫力。思わず息をのむ、大技のかかる瞬間がこんなグラフィックでゲームに登場するのだよ。AV時代を先取りする「闘魂プロレス」は戦いのワンダーランド!!



AIR WOLF

エアーウルフ

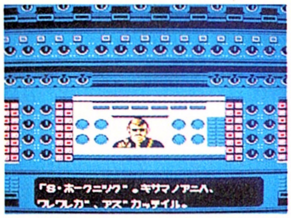
NEW SOFT STREET

ＴＶ映画の人気シリーズ『エアーウルフ』アメリカ空軍の技術の粋を集めて造られた高機能ヘリが政府の下で悪の組織と闘いながら、ベトナム戦争の動乱で行方不明となった兄を探すという内容のこのＴＶ映画シリーズがアーケードゲームに移植されたのが一昨年。このたび、アーケード版を制作した同社からファミコン版が発売された。ＴＶ映画と同じく、使える武器は対空、対地と多種に渡り、ターボブースターの設定までも原作どおり。はたして君はホークに成り変わって、核ミサイルの発射を阻止し、兄を救い出す事ができるか…!?



▲S.HAWKE　▲DOMINIC

ホークの元に行方不明の兄に関する脅迫状が…



◀ホークの元に脅迫状が…兄は敵の手中にあるらしい

さらわれた兄を助け出せ

行方不明の兄を捜しているホークの元に、謎の脅迫状が届いた。脅迫状には、「きさまの兄は預かっている。返してほしければ、我々のバトルヘリと闘って、24時間以内に爆発停止コマンドを入力しろ。さもなくば核ミサイルが発射され、兄はおろかアメリカをも、跡形も無くなるぞ…」という内容の文面が…。という理由で、ホークは単身、兄を救うためエアーウルフに乗り込み、神の谷を後にし、敵基地へと向かうのであった。

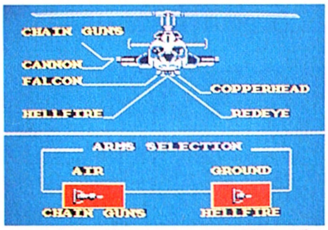


◀『神の谷』から発進。いよいよゲームスタート!!

対地、対空兵器はそれぞれ３種類

ステージに合わせて選べ

エアーウルフは対空、対地それぞれ３種類の中から武器が選べるんだ。それぞれ攻撃する方向、一発あたりの攻撃力等異なるので、どの武器を選ぶかが、ステージ攻略に大きく関わってくるので、くれぐれも慎重に武器を選ぶようにしよう。



▲どの武器を選ぶかがステージ攻略の鍵だ

TO AIR


【ファルコン】前方貫通ミサイル。攻撃力大


【キャノン】前方双翼ミサイル。連射可能


【チェインガン】斜め上方へ発射可能な弾

TO GROUND


【カッパーヘッド】やや下へ向けての貫通ミサイル


【レッドアイ】真下へ投下される。連射可


【ヘルファイアー】下方45°へ向けてのミサイル

敵中間要塞へ向けてTAKE OFF!!

基本は横スクロール

ゲームは全部で６ステージ。各ステージが横スクロールの前半部と３Ｄモードの後半部で構成されており、それぞれを攻略するとステージクリアーとなり、核ミサイルの停止コードの一部が表示されるんだ。最初の横スクロール面は、敵戦闘機、戦闘ヘリ、ＩＣＢＭからの攻撃をかわしながら、中間要塞までたどりつくのを目的としている。Ｂボタンでミサイルを発射、敵を攻撃しながらつき進め。敵戦闘機編隊を全滅させるとパワーアップアイテムが出現、取る毎にミサイルがパワーアップする。Ａボタンは押すとターボ発進し、ターボ中は無敵となり、敵に体当り攻撃ができる。



◀敵戦闘機編隊だ。全滅させてアイテムを出そう



◀ステージ３は洞窟面。壁に触れると無敵中でも死ぬ

横スクロールでのアイテム


【パワー】ミサイルのレベルが３段階にパワーUPする


【１UP】おなじみの１UP。取るとエアーウルフが１機増える

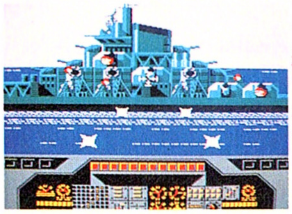

【エンブレム】単独飛来する特定敵を倒すと出現。1000ptsボーナス


【スター】取ると画面内の敵一掃。おもに中型機が持っている

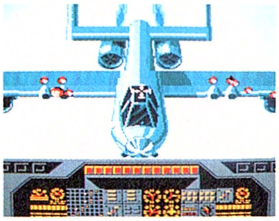
3D画面で中間要塞を倒せ!!

全ての発射口を壊せ

横スクロール面を一定数進むと、スクロールが止まり、画面は一転して３Ｄシューティングモードに。３Ｄモードはエアーウルフのコクピットから見た画面構成。バルカン砲を使い、全ての発射口を破壊するとクリアーとなる。発射口から射ち出される敵ミサイルには要注意。くらうとダメージ大だ。ステージが進むごとに発射口からの攻撃はきつくなるし、発射口自体の数が増えるので、慎重なプレイが要求される。端の発射口から小まめに攻撃、極力敵の攻撃をうけないようにしよう。スクロールで弾を消すのも一つの手だ。



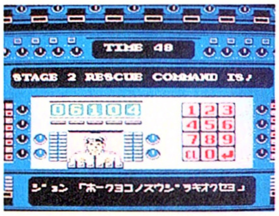
◀ステージ１の要塞は戦艦。９つの砲台を破壊しろ！



◀ステージ２は爆撃機だ。ダメージに注意して攻撃だ

停止コードを確認しよう

中間要塞を壊すと、核ミサイルの停止コードの一部を知ることができる。全てのコードを集めて、ミサイル発射を阻止し、兄とアメリカを救え！



◀全てをそろえないかぎり、核ミサイルを阻止できない

CONTINUE TO NEXT MISSION

蒼き狼と白き牝鹿

●光栄　●今春発売予定
●¥9800　●カセット

SLGファンお待ちかね。超大型歴史SLGの登場だ!!



ファン待望、パソコンで大人気の大型歴史ＳＬＧ「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」のＦＣ移植版がついに発表された。とりあえず今回は最新の画面写真をまじえての第一報だ。

上天より命ありて生まれたる蒼き狼ありき。
その妻なる惨白き牝鹿ありき。
大いなる湖を渡りて来ぬ。

…う～ん、良くわからんが、なんとなくかっこいいではありませんか。「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」は、モンゴル高原からアジア、そしてヨーロッパとユーラシア大陸の大部分をその版図とした英雄、ジンギスカンとその生涯をテーマにした一大歴史ＳＬＧなのであります。

さて、気になるゲームの具体的内容なんだけど、ハード的な制約で完全移植不可能なグラフィックなどを除いて忠実にパソコン版から移植されている。

パソコン版を知らないみんなは、前作「三国志」をもう少し高度に、良い意味で複雑になったと思えば、近いイメージじゃないかな。

シナリオは、モンゴル編と世界編の２つ。モンゴル編は、ジンギスカンがモンゴル高原の諸部族を統一するまで。世界編は、モンゴル高原からアジア、そしてヨーロッパへとその版図を広げていく。世界編では、ジンギスカンの他にイングランドのリチャード１世、ビザンツ帝国のアレクシオス、そして日本の源頼朝の４人でそれぞれプレイすることができる。４人同時プレイも可能。もちろん、モンゴル編から世界編へと続けて楽しむこともできるんだ。

ゲームシステム的に「三国志」と大きく変わった点はないんだけど、コマンドはより複雑化している。

光栄さんが言うところでは、「人間味」がゲームに盛り込まれているのだ。特に「オルド」というコマンドがユニーク。これは、征服した部族や王国の姫君を自分の妻にするというコマンドなんだけれど、相手の姫君に気に入ってもらえないと後継者となる子供が生まれないのだ。そのために、プレゼントをしたり、やさしい言葉をかけたりと姫君の歓心を買うために涙ぐましい努力が必要になるってわけだ。他にも、それぞれの地方の特産品を持ってくる３カ国の商人たち、より緻密な国家経営のための住民配分など、多様な要素がぎっしりとゲームに詰めこまれているぞ。

ＳＬＧファンは、お年玉、ボーナスの支出を自粛して発売を待つのだ！



▲物資の売買もよりバラエティー豊かになった。物価の変動はもちろん、イスラム、ウィグル、中国の商人たちが、それぞれの地方の特産品を持ってやって来るのだ



▲1175年、モンゴル編のコマンド画面だ。この頃、ジンギスカンはテムジンという名だったのだ。テムジンのグラフィックも、まだ若者だ



▲モンゴル編のＭＡＰ。国１が主人公テムジン（ジンギスカン）のモンゴル族だ



▲いよいよ世界編、1206年のコマンド画面。ジンギスカンの風貌にも貫ろくがでてきた。このモードではジンギスカンの他、源頼朝など３人の武将（国王）でプレイできる



▲「信長の野望」「三国志」で、もうおなじみのヘックス(？)画面。ウィンドウはマップ全体の状況を表示している

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］

'89年のファミコン大予言じゃっ！

つ、ついに明けてしまいましたねぇ、おめでとうさんが……とゆーわけで、わたくしマイクが、本年のファミコン業界をうらなってみましょう。

ハイ、ジョイです。お年玉、たまったかな？　いい気になってクソなゲームソフトを買ったりしないように、くれぐれも注意ね。じゃあ、マイク氏、いってみよう！

まず、'89年大予想その１、ドラクエⅣの発売は今年の夏休みじゃあ。

ま、そんなもんでしょうね。でも、ボクが思うに多少の遅れは、ある。堀井さんも超いそがしそうだし、今度のⅣ、今までの延長上ではなく、まったく新しいゲーム性、ストーリーをひっさげての登場となるはずだから、きっと時間がうんとかかるはず……。

お正月からチャチャ入れて、あいかわらず性格悪いのぉ、ジョイくん。でだ、予想の第２弾、スーパーファミコンの発売は今年の暮れじゃっ！

うん、発表通り出るわけない。それに、絶対ドラクエⅣと重なるような日程での発売はあるわけないよ。くいあいになっちゃうもんね……。

さらに、今年はＦＣソフトのリバイバルブームが巻き起こるはずじゃ！

そうだね、マリオブラザーズのソフトもけっこう売れちゃったし、今のファミコン世代の体験していない初期の名作の中には、今やってもすっごい面白いゲームがいっぱいある。ボクとしては、ロードランナーやスターラスター、バベルの塔、そしてゼビウスあたりが再発になれば、けっこう売れると思うよ。

その通り、ディスク化の再発路線には、今後も注目しておく必要ありだな。てなわけで、このうちのいくつが当たるか、楽しみな１年になりそうじゃわい。

ちょっとぉ、無責任なこと言わないでよ……。

……なにはともあれ、本年もヨロシクッ！

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

1月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1月6日	C	100万ドルキッド 幻の帝王編	ソフエル	¥5900
1月6日	C	スペースハリアー	タカラ	¥5500
1月14日	D	ハレーウォーズ	タイトー	¥3300
1月20日	C	西村京太郎ミステリーブルートレイン殺人事件	アイレム	¥6500
1月20日	C	里見八犬伝	SNK	¥5900
1月27日	C	電撃ビッグバン	ビック東海	未定
1月27日	C	ZOIDS2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	¥5900
1月27日	C	モトクロスチャンピオン	コナミ	¥5500
1月31日	C	ワールドグランプリ POLE TO FINISH	データイースト	¥5800
1月下旬	D	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)	データイースト	¥3300
1月下旬	D	機動警察パトレイバー(仮称)	バンダイ	¥3300

2・3月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
2月6日	C	トムソーヤーの冒険	セタ	¥5900
2月11日	C	京都花の密室殺人事件	タイトー	¥5900
2月17日	C	飛INGヒーロー	エピックソニーレコード	¥5500
2月25日	C	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	¥6500
2月上旬	C	パチ夫くん2	ココナッツジャパン	¥6500
2月上旬	C	ワギャンランド	ナムコ	¥4900(予)
2月上旬	C	赤龍王	サン電子	未定
2月中旬	C	ハイドライド3	ナムコ	¥6900(予)
2月下旬	C	ハイパーショット基本セット	バンダイ	¥9800
2月下旬	D	タマ&フレンズ	バンダイ	¥3300(予)
2月下旬	C	ウィザードリィII	アスキー	未定
2月下旬	C	がんばれペナントレース	コナミ	¥5900
2月下旬	C	百鬼夜行	ユース	¥6200
2月	FT	ファミトレ来来キョンシーズ	バンダイ	¥4900(予)
3月31日	C	ホームランナイター	データイースト	¥5800
3月上旬	C	ローリングサンダー	ナムコ	未定
3月上旬	C	ファミリーピンボール	ナムコ	未定
3月上旬	C	爆笑!人生劇場	タイトー	¥5900
3月中旬	C	ジーザス—恐怖のバイオ・モンスター—	キングレコード	¥5900(予)
3月下旬	C	暗黒神話	東京書籍	¥5900
3月下旬	C	オペレーションウルフ	タイトー	¥5900
3月下旬	C	松本亨の株式必勝学2	イマジニア	¥9800
3月下旬	D	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ	¥3200
3月下旬	C	シャドウゲイト	コトブキシステム	未定
3月下旬	C	じゃじゃ丸忍法帖	ジャレコ	¥5800
3月下旬	D	パットパットゴルフ	パックインビデオ	¥3500(予)
3月	C	ガデュリン	セタ	未定
3月	C	天地を喰らう	カプコン	未定
3月	C	オペレーションウルフ	タイトー	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

＊印のゲームの書きかえ料は¥400になります。

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	爆闘士パットンくん	書きかえ中	アイスクライマー	1月13日	ウルトラマン倶楽部	2月17日	パチンコGP
書きかえ中	パチコン	書きかえ中	かえってきたマリオブラザーズ＊	1月13日	ジャイラス		
書きかえ中	シルヴィアーナ	書きかえ中	ダンディ	1月13日	なんきんのアドベンチア		
書きかえ中	コナミックテニス	書きかえ中	ドッグファイトスピリット	1月27日	じゃあまん探偵団魔隣組		
書きかえ中	エッガーランドエキストラ	書きかえ中	VSエキサイトバイク	1月27日	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前編)		
書きかえ中	キック&ラン	書きかえ中	サムライソード	2月3日	レッキングクルー		
書きかえ中	魔塔の崩壊	書きかえ中	遊メイズ	2月3日	タロット占い		

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

4月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
4月上旬	C	ベースボールスター	SNK	¥5900
4月中旬	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥5600
4月中旬	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
4月下旬	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
4月下旬	C	ガーフィールドの１週間	トーワチキ	¥5300
4月下旬	C	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
4月	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
4月	C	競馬シミュレーション・本命	日本物産	¥9800
4月	C	ホワイトライオン伝説	コトブキシステム	未定
4月	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	未定
4月	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
4月	C	株式道場	ヘクト	未定
5月	C	Mからの挑戦状	トーワチキ	¥5800(予)
5月	C	未来戦史ライオス	パックインビデオ	未定
5月	C	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5900
5月	C	殺人倶楽部	セタ	¥6800
5月	C	激闘プロレス	テクモ	未定
7月	C	サンダーバード	パックインビデオ	未定
7月	C	究極タイガー	CBSソニー	¥5900(予)
	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900(予)
	C	スーパースタープロレスリング	日本物産	¥5500(予)
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	C	魁!! 男塾	バンダイ	¥5800
	C	SDガンダムガチャポン戦士2	バンダイ	¥6800
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ！	アスキー	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	¥9800
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	かってにシロクマ(仮称)	CBSソニー	未定
	C	燃えるお兄さん	東宝	¥5800
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	C	マルサの女	カプコン	未定
	C	ウイロー	カプコン	未定
	C	スウィートホーム	カプコン	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	明治維新	ユース	¥6200
	C	キャプテンED	CBSソニー	未定
	C	アフターバーナー	サン電子	¥6200
	D	ハイスクールクエスト(仮称)	学研	未定
	C	道～タオ～	バップ	未定
	C	アイドル八犬伝	トーワチキ	未定
	C	クォーターバックスクランブル(仮称)	ポニーキャニオン	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	麻雀大会	光栄	未定
	C	モンスターパーティー	新正工業・バンダイ	¥5800
	C	美味しんぼ(仮称)	バンダイ	¥5800
	C	ホーリーダイバー	アイレム	¥5500(予)
	C	プレジデントの選択(仮称)	ホット・ビィ	未定
	C	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	未定
	C	トムソーヤーシンドローム	スクウェア	未定
	C	地獄インナーウォーズアマドックス	ナツメ	未定
	C	虹のシルクロード(仮称)	ビクター音楽産業	未定
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	必殺道場破り	シグマ商事	未定
	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	未定
	C	維新の嵐	光栄	未定
	C	ストライダー飛龍	カプコン	¥5900
	C	ザ・ゾンビ	ホット・ビィ	未定
	C	キャプテン翼2(仮称)	テクモ	未定
	C	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～	データイースト	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
1月14日	ビジランテ	アイレム	¥6300
1月27日	SONSONII	NECアベニュー	¥5400
2月8日	ネクタリス	ハドソン	¥5800
2月24日	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	¥5800
2月下旬	モトローダー	NCS	¥5200
2月下旬	ハニーインザスカイ	フェイス	¥5200
2月	ワードナの森	NECアベニュー	未定
3月3日	ウイニングショット	データイースト	¥5500
3月上旬	がんばれゴルフボーイズ	NCS	¥5300
3月中旬	改造町人シュビビンマン	NCS	¥5200
3月中旬	死霊戦線	ビクター音楽産業	¥5500(予)
3月下旬	めぞん一刻	マイクロキャビン	未定
3月下旬	わいわい麻雀	ビデオシステム	未定
3月下旬	DEEP BLUE 海底神話	パックインビデオ	¥5300
3月下旬	F１パイロット	パックインビデオ	¥6300
3月	アウトライブ	サン電子	¥5600
4月下旬	サイバークロス	フェイス	未定
4月	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5500(予)
今春	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	未定
今春	エナジー	NCS	¥5200
未定	YAKSA 神武伝承	ビッグクラブ	未定
未定	電脳水滸伝	サリオ	未定
未定	パワーゴルフ	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	ゴルフ(タイトル未定)	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプス	ビデオシステム	未定
未定	コブラ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ワンダーモモ	ナムコ	未定
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	未定
未定	大地くんクライシス	サリオ	未定
未定	麻雀学園	フェイス	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
1月下旬	アレックスキッドの天空魔城(メガドライブ対応)	セガ	¥5500
1月	ボンバーレード	セガ	¥5500
2月	ファンタシースターII(メガドライブ対応)	セガ	未定
2月	アウトラン3D	セガ	¥5500
2月下旬	スーパー大戦略(メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	スーパーリーグ(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	スーパーサッカー(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	ランボーIII(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	対戦ベースボール(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	スーパーハングオン(メガドライブ対応)	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●パックインビデオから新作３本。１本はファミコンソフト「パットパットゴルフ」でディスクで発売。他２本はＰＣエンジン用ソフト「Ｆ１パイロット」と「ＤＥＥＰ ＢＬＵＥ」。いずれも３月下旬発売予定。

●コンピュータ将棋ゲームのメジャーブランド、谷川浩司の将棋指南シリーズから、ＦＣ版〝III〟が登場。本将棋の他にはさみ将棋、スロット将棋も遊べる。

●サン電子より初めて発売されるＰＣエンジン「アウトライブ」はウィザードリィのような３Ｄダンジョンタイプのｍ ＲＰＧ。ロボットメカが主役でパソコンゲーム「ブラスティ」のようになるらしい。

●６月頃にＳＮＫよりＲＰＧを発売の予定。大容量で作られるらしい。

●ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～は夏頃の発売を目標に開発中。３メガ、バッテリーバックアップ付を予定しているということでゲームは大きくスケールアップ。４人パーティーの本格的ＲＰＧになる。ストーリーは前作から数年後、ヘラクレスによって平和をとりもどした世界に、また暗い影が…ってところからスタートする。前作の主人公ヘラクレスは今回、サブキャラ。プレイヤーが主人公となるパーティーに途中から参加することになるんだ。ＦＦIIの後、何を遊ぼうかというＲＰＧファンの皆様は、この夏に期待！ なのだ。

CALENDAR 1/6~1/20

1 6 (金)	ファミコン必勝本Vol.2発売 Ⓒ100万ドルキッド 幻の帝王編(ソフエル)発売 Ⓒスペースハリアー(タカラ)発売
7 (土)	
8 (日)	
9 (月)	
10 (火)	
11 (水)	
12 (木)	
13 (金)	
14 (土)	PCビジランテ(アイレム)発売
15 (日)	
16 (月)	
17 (火)	
18 (水)	
19 (木)	
20 (金)	ファミコン必勝本Vol.3発売 Ⓒ西村京太郎ブルートレイン殺人事件(アイレム)発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

もう冬休みも終わり。みんな宿題もう終わったかな？この週発売されるソフトはちょっと少なめ。冬休みにファミコンばっかりやってた人にはちょうどいい骨休みかもしれないね。それから今年一年、いい年になるといいね。



『ウィザードリィII』の大特集！RPGQ&Aは『ファイナルファンタジーII』、君の疑問に答えるよ。『ワギャンランド』『がんばれペナントレース』もバッチリ紹介。新連載小説にも乞御期待ね。その他にも君の絶対知りたい超ビッグなニュースを載せて、次号Vol.3の発売日は‥

1/20 金曜日発売 オールカラー

●定価250円

編集後記

新年早々おわびです。ウィズ・コミック第2巻の発売が作者石垣さんダウンのため、1月下旬に延期になりました。ごめんごめんとあやまりつつ明日はオーストラリアだ！ (井)

……………………………………

とりあえず、今年もヨロシク。お正月は仕事を離れ、ゆっくりとＦＦII（ちっとも離れてない）を楽しみました。…たぶん？ ㊟この原稿は'88年12月に書かれたものです。(ハルク)

……………………………………

手書きがワープロに、そのワープロも去年は黙ったままで、年賀状を出す枚数が減ってしまった。こういうのを忙しさにかまけるっていうんだろうな。心残りがちょっと。(ヒラ坊)

……………………………………

“うらしま太郎”の心境から、現実世界に引き戻されつつある今日このごろ。今年の目標は病気をしないでお仕事することと周りの人に心配をかけないことです。 (マッキー)

……………………………………

あっという間に一年が終わり、また新しい年が始まってしまいました。今年こそは充実した一年をと思っているけど、きっとまた後悔の一年になってしまうのね。 (高城)

ファミコン必勝本 1月20日号 Vol. 2

EDITORS／井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF／レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナグローブスタジオ 北圃政司 辻事務所 成沢大輔 響あきら 藤森英明 ベニー松山 ベント・スタッフ 木村茂 越智義久 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 杉森健 遊デザイン室 品川るみ 高城正顕 棒綾
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

1989年1月20日号
定価250円
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621・大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所 中日本印刷株式会社

雑誌コード 27803－1／20
Printed in Japan



NEC
PC Engine EXCITING WORLD
七転八倒！激・感動。
闘いがある！夢がある！冒険がある！ありとあらゆる興奮と熱狂で
どんどん加速するPCエンジンのソフト群。リアルなビジュアル、エキサイティングなサウンドが
五感に激突するぞ。さあ、ターゲットはキミだ!!
SPACE HARRIER
スペース ハリアー
NECアベニュー
©SEGA 1986
好評発売中
PCエンジン初の4Mカード
希望小売価格6,700円
ゲームセンターで人気を呼んだ噂のシューティングゲームが遂に登場。
ドラゴンスピリット
DRAGON SPIRIT
ナムコ
©NAMCO
好評発売中
希望小売価格5,500円
これがロマンシングシューティングゲームだ。アリーシャ王女を救うために、さあ飛び立て！
あっぱれ！ゲートボール
ハドソン
©1988 HUDSON SOFT
好評発売中
希望小売価格4,900円
PCエンジンでゲートボールの醍醐味が味わえるぞ！メンバーを選んで勝負だ。
SON SON II
ソン ソン ツー
NECアベニュー
©NEC Avenue 1989
1月27日 発売予定
希望小売価格5,400円
あの悟空が大活躍する痛快冒険大活劇だ!!三蔵達を救出するために、さあスタート。
おもしろさを
さらにパワフルに！
周辺機器もドーンと充実。
ビデオ端子、ステレオ端子出力の
AVブースター
標準価格3,500円
連射ができる
ジョイントコントローラー・ターボパッド
標準価格2,680円
コントローラーが5コつなげる
拡張アダプター・マルチタップ
標準価格2,480円
操作性バツグンの
ターボスティック
標準価格6,800円
VIGILANTE
ビジランテ
アイレム
©1988 IREM CORP.
1月14日 発売予定
希望小売価格6,300円
究極のカンフーアクションゲームの登場だ！さあ、マドンナを救いだせ。
ハニー イン ザ スカイ
フェイス
©1988 FACE
近日発売予定
価格未定
360度、大回転のド迫力!!新タイプのシューティングゲームがオリジナルで登場。
PC Engine
HE system
ダンジョン エクスプローラ
ハドソン
©1988 HUDSON SOFT
近日発売予定
価格未定
なんと5人まで同時プレイが楽しめるマルチプレイヤーアクションゲームの登場だ！
YAKSA 神武伝承
ヤシャじんむでんしょう
ビッグ・クラブ
©ウルフチーム/ビッグ・クラブ
近日発売予定
価格未定
これが3Dシューティングゲームの決定版だ！壮大な歴史を舞台に君は今、熱くなる。
ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



ファミコン必勝本
1月20日号
1984年1月20日発行 第4巻第2号(通巻63号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 250円

印刷 中日本印刷 Printed In Japan 雑誌 27803-1/20